MangaZone
8
2ª Epoca
Marzo 1998
450 Pts.
Dragon Ball
el juego de rol
Final Fantasy VII
compendio de trucos
Shojo y Spokon
el deporte más sentido
DRAGON BALL GT
Se acabó

SUMARIO

Portada: Dragon Ball GT por **TOEI Animation.**
©Bird Studio/Shueisha·Fuji TV·Toei Animation

4 Noticias

Las últimas novedades del mundo del manga y el anime en Japón y en España.

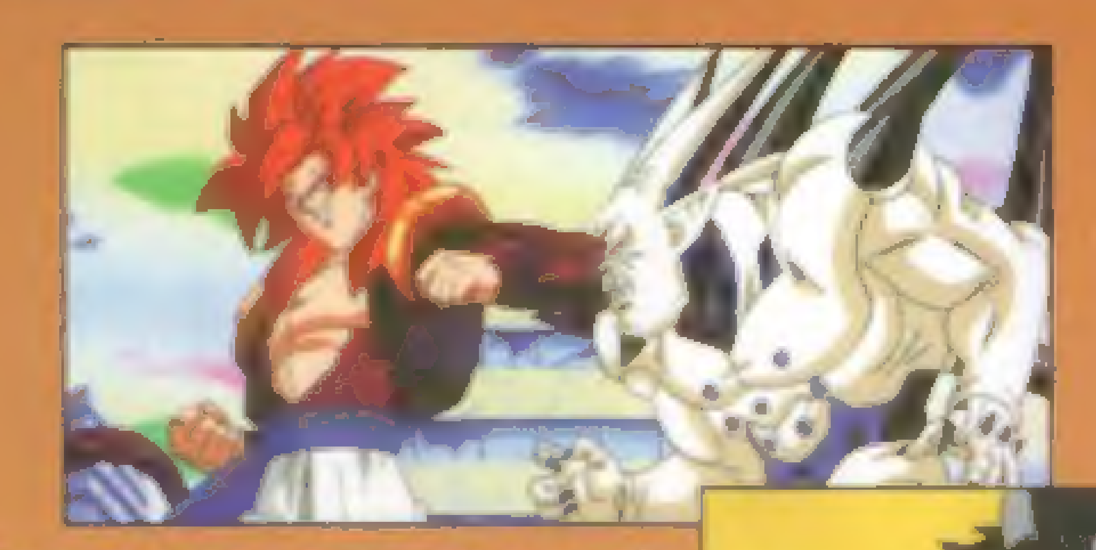
21 Final Fantasy VII

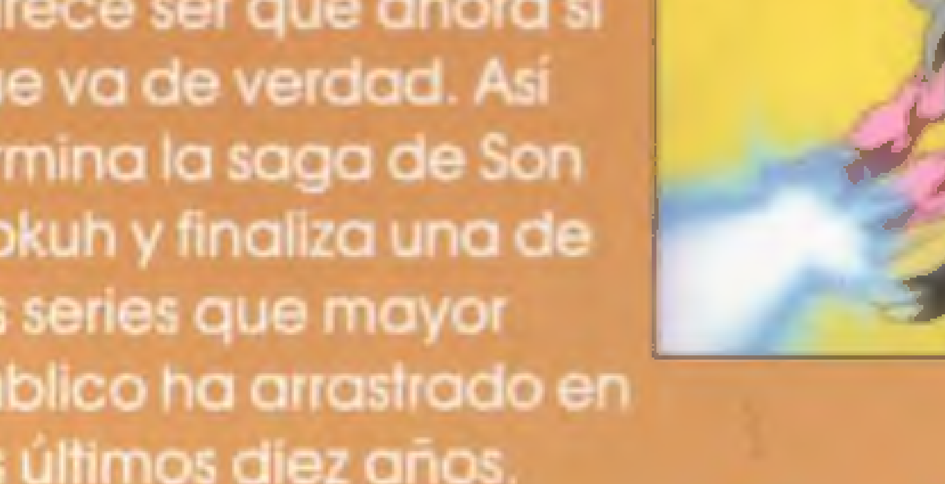
Algunas de las situaciones más comprometidas del juego, resueltas como sólo el dios de la guerra, Dakuma Indo, sabe hacerlo.

28 Spokon y Spokon

Poco a poco el deporte cede paso a los sentimientos. ¿Queréis ejemplos? Aquí los tenéis.

25 Dragon Ball GT

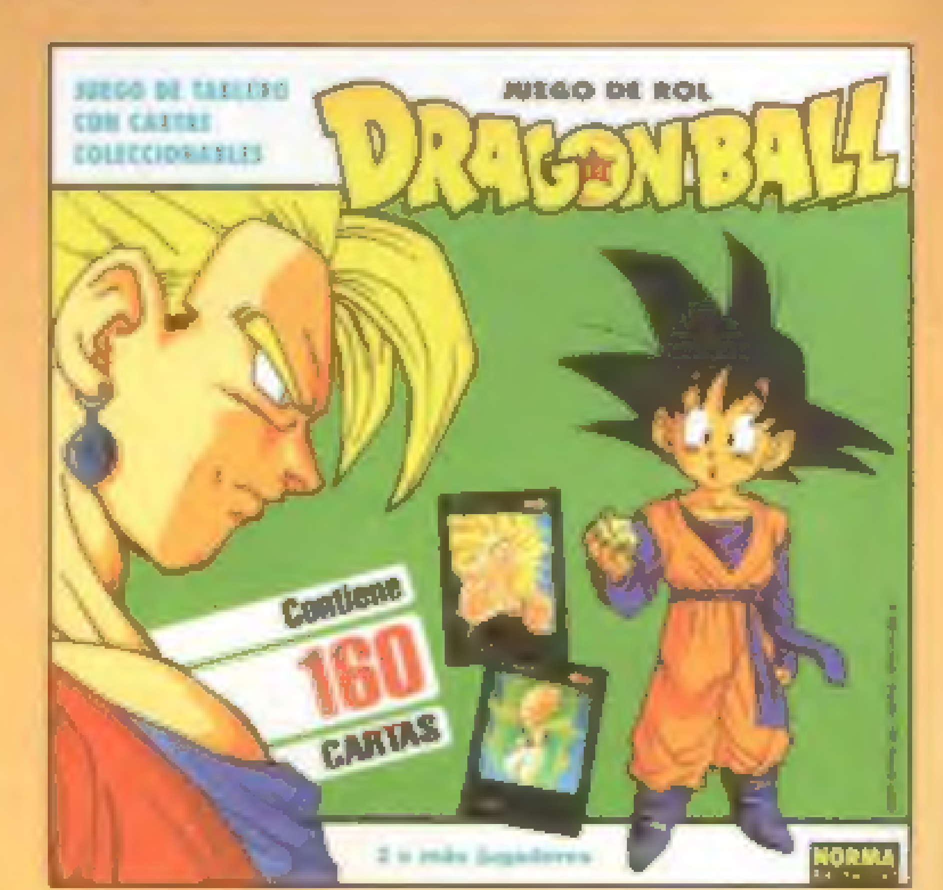


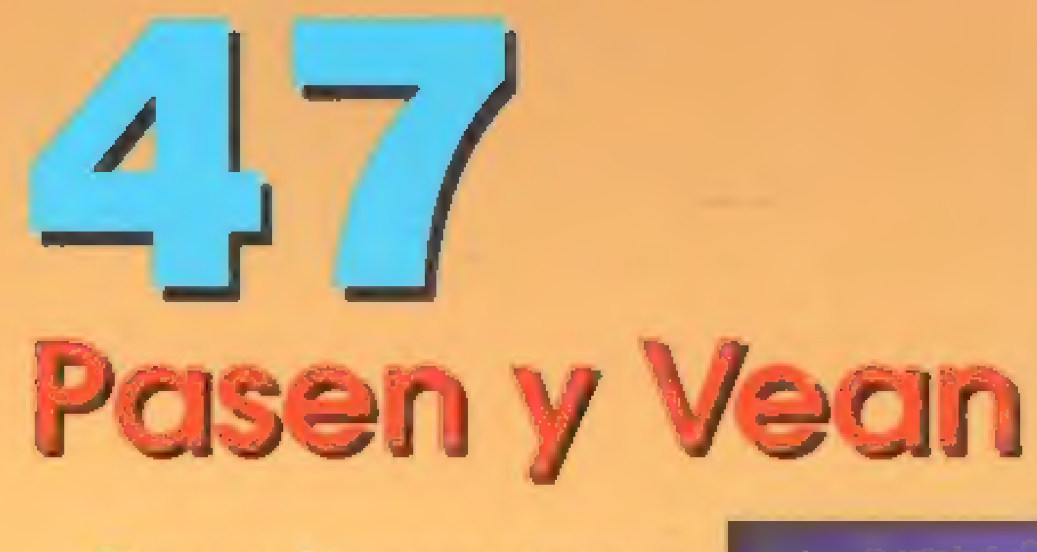


Parece ser que ahora sí que va de verdad. Así termina la saga de Son Gokuh y finaliza una de las series que mayor público ha arrastrado en los últimos diez años.

16 Rol Master

La famosa serie llega de la mano de Norma hasta el mundo del rol en forma de juego de cartas español.





47 Pasen y Vean

Si queréis conocer los lanzamientos más impactantes del mundo del anime, ésta es vuestra sección.

STAFF

Edita: Berserker, S.L. Ediciones
Productores Asociados:
Equipo Berserker
Editor Asociado:
Jose Javier Martínez
Directores Ejecutivos:
Jose Javier Martínez
Luis Alís Ferrer
Gonzalo-B. Tello
Dirección Artística:
Equipo MangaZone
Redactor Jefe:
Jose Javier Martínez
Investigación y traducción:
Luis Alís Ferrer
Infografía:
Equipo Mangazone
Pedro Almagro
Sergio Almagro
Maquetación:
Jose Javier Martínez
Juan Gómez Martín

Colaboran en este número:
Carlos "soy Jacks, ¿quién me busca?" DarkMind
Gonzalo "yo trabajo aquí 14 horas" B. Tello
Luis "ya te traeré mi horario" Alís
JJ "¿para cuándo dice que lo quiere?" Martínez
Eva "la opositora cantarina" Martínez
Rufino "me debes 2½ h. de sueño" Acosta
Juan "es que... mi monitor ha petado" Gómez
Gabri "el topógrafo vicioso" Del Río
Manuel "¿no conoces a Madureira?" Bartual

Agradecimientos:
A Delfina Palma y a los organizadores de la III Semana del Cómic de Valencia de la Universidad Politécnica, por invitarnos a acudir y a hacer un poco el gamba.

Lectores:
¡Qué gracia eso del e-mail! A ver, a ver, ¿qué hay que hacer para responderles, apretar aquí...? ¡¿Euh?! ¿Borrando mensajes? ¿¿Cómo que borrando mensajes?? ¡¡Oye!!, ¿alguien sabe qué significa 'formateando el disco duro?'

IMPRIME: Artes Gráficas García Besó
DISTRIBUYE: Samurai Ediciones.
Impreso en España/Printed in Spain

Editorial

Este número se venderá más, posiblemente. En fin. Dado que nuestras ventas no sólo no aumentan sino que van disminuyendo poco a poco, la economía nos obliga a hacer un cambio de residencia. La nueva dirección de Berserker Ediciones va a ser C/Almudaina 21, bajo M-5, Edificio Iturbi, así que a partir de ahora nos encontraréis allí, si es que no nos vamos todos al garete.

¡Atención! El correo para nuestra revista tenéis que seguir mandándolo por ahora al mismo apartado de correos que figura en la sección, pero dentro de un número o dos posiblemente lo cambiaremos para no tener que hacer media hora de coche para recogerlo. En su momento os avisaremos de la nueva dirección a enviarlo, por ahora podéis seguir haciéndolo donde siempre. El e-mail no lo vamos a cambiar, porque me han dicho que la dirección electrónica no varía aunque te cambies de casa. ¡Jo!, qué cosas, ¿no?

Por lo demás, el artículo central de este número está ya claro a la vista de nuestra cantarina portada: el fin de *Dragon Ball GT*, y por ende, de toda la saga. Bueno, vale, de acuerdo. Mentiríamos si no dijéramos que nos apena, pero también si no creyésemos que ya le tocaba. Aquí tenéis cómo ha sido su final y nuestra valoración al respecto.

Sin embargo, el peso de este número lo lleva el artículo de Eva sobre Shojo y Spokon, géneros que en los últimos años (y no tan últimos) han mezclado sus caminos hasta que la frontera entre ellos ha quedado, cuanto menos, borrosa. A través de varios conocidos ejemplos intentaremos demostrarlo.

Carlos se desmelena con el Final Fantasy VII, y como ya salió hace tiempo y no quería analizarlo, se ha dedicado a buscar trucos raros y a contarlos. Insiste en que no le han cabido todos, y en que la mayoría de ellos no han aparecido en las revista, por mucho que digan que tienen la guía definitiva, y nosotros le decimos que sí, que tranquilo, que no se sulfure, y que suelte el cuchillo que todo se puede arreglar, que no queda nada bien un tío tan perfumado con espuma en la boca...

Y por fin Gabri nos enseña (a todo colooor, ooooohhh) cómo se pinta una figura, y cómo no se hacen luego las fotografías (pobre hombre, como le achucho).

En fin, que lo disfrutéis. Nos vemos el mes que viene (o no nos veremos más)

J. Javier Martínez

Fe de erratas:

Sí, sí, ya lo vimos. Resulta que en el Hablando Japonés del número anterior se nos coló en el último ejemplo la viñeta que no era, y nos han mandado seis cartas de gente que nos va a demandar por haberse quedado bizca intentando leer el katakana que decíamos que contenía la viñeta. No entendemos cómo pudo ocurrir, pero Gonzalo dice que vio cómo una sombra pequeña y amarillenta huía del despacho sibilinamente mientras reía y murmuraba algo así como: '¡pakapaka, pakapaka!'. ¿Pikachuu, Vicente Penadés? Quién sabe...

FLASH NEWS

—El clásico de la productora Sunrise *Round Vernian Vifam*, una de las series de robots más famosas de la primera mitad de los ochenta (junto con *Xabungle*, *Macross* y otras pocas) acaba de reaparecer en video y LaserDisc para regocijo de los muchos fans que esperaban dicha reedición. Como muchas de ellas, el precio es bastante más barato que el de la animación de nueva hornada, unos ¥6.000 por casi 100 minutos de animación.

Simultaneamente aparece un LD-Box que recopila otro de los clásicos de Sunrise: *Panzer World Galient*, una serie que recuerda en muchos aspectos al universo del juego de estrategia *Warhammer 40.000*.

—*Evangelion* ha abierto un nuevo camino para series de robots con temática adulta en Japón: ahora el prestigioso Studio Pierrot se atreve con un proyecto muy personal y que tiene pero que muy buena pinta. Se emitirá en una cadena de pago via satélite llamada WOWOW y se titula *Nankai Kioh Neolanga*. El diseño de personajes es realmente bueno, obra de **Hirohito Tanaka**, y ya os digo que la serie tiene muy buena pinta. Aparecerá dentro de un tiempo en Japón y apostamos por ella. Tiembla, GAINAX: llega el Studio Pierrot. Más información en cuanto nos llegue.

Pinículas al taco

Acaba de empezar el año y ya se nos cae la baba de ver la cantidad de interesantes proyectos cinematográficos que se preparan para verano o fechas posteriores. Siendo los largometrajes las ocasiones donde se demuestra más fehacientemente la calidad del anime japonés, los grandes estrenos de los veranos son acontecimientos esperados con ansia por los aficionados. Demos un breve repaso a algunos de los filmes que se estrenarán durante el transcurso del año:

Gundam W

Las aventuras de los atractivos mozalbetes de *Gundam Wing*, diseñados por **Shuko Murase**, se resisten a desaparecer de la escena actual del anime japonés. Con la OVA *Gundam Wing-Endless Waltz* en marcha y una legión de fans que parece inagotable, se ha anunciado el estreno del filme para salas cinematográficas *Shin Kidou Senki Gundam Wing*. Previsto para este verano, el film se trata de una compilación de la propia OVA *Endless Waltz* que actualmente está apareciendo, y contará con metraje y tomas

Gundam Wing

nuevas. Es de esperar un nivel de calidad igual o mayor que el de la OVA (que ya es bastante alto) y un argumento que cierre definitivamente la historia que comenzó con una serie de TV de 49 episodios. El estreno de este film responde a la demanda de los fans pero también existe cierto ambiente de "ahora qué narices hacemos": tras la decepción de la serie de TV *Gundam X*, que apareció tras *Gundam Wing*, el futuro catódico de la famosa saga de ciencia ficción creada por el novelista **Yoshiyuki Tomino** está algo peliagudo. Veremos.

Martian Succesor Nadesico

Esta space opera sí que ha supuesto un éxito bastante notable, aunque menos de lo que podría haber sido (todo sea dicho), y su película animada se estrenará en verano, siguiendo el mismo patrón de *Macross* (la serie con la que *Nadesico* es frecuentemente comparada). El equipo creativo que ha convertido a la serie televisiva en éxito se mantiene sin excesivos cambios, con **Tatsuo Sato** a la cabeza en los papeles de guionista y director. Al lado del ya famoso por sus geniales diseños mecánicos del Estivalis **Rei Nakahara**, repite **Keiji Goto** (diseño de personajes para la serie y este filme), que ha añadido a sus quehaceres el de director de animación: es de esperar un alto nivel en el debut de **Goto** como máximo responsable gráfico del largometraje. Lo que todavía no está claro es si se piensa hacer una historia alternativa e independiente (como en *Macross Ai Oboeteimasuka*) o si se continuará con el argumento de la serie, dándole un final por todo lo alto en la película. Lo que sí parece seguro es que el resultado será digno de ver.

Spriggan

Lo mejor para el final, y es que, basado en el espectacular manga de **Hiroshi Takashige** y **Ryoji Minagawa** hay un proyecto muy avanzado de largometraje de animación de alta calidad basado en el manga del mismo título: se trata de *Spriggan* (*Striker* para los neófitos o los que conozcan las ediciones internacionales, incluida la española), largometraje de anime que curiosamente se preestrenará en verano en los USA y más tarde, en invierno, podrá verse en Japón. En principio no se sabe de las fechas para Europa, pero es de esperar que si es como parece un proyecto más orientado hacia el mercado occidental, podamos verla también antes que los propios nipones. Como podéis ver por las imágenes promocionales (el film está prácticamente terminado), el estilo de la animación es muy realista y el diseño de producción revela un enfoque mucho más aséptico y frío de lo que cabría esperar viendo el manga original. Si además tenemos en cuenta que el productor asociado del largo es un autor como **Katsuhiro Otomo**, y que la peli cuenta el primer hilo argumental del manga, la Saga del Arca de Noé (justo lo que se ha publicado en el extranjero), decididamente el producto está enfocado hacia el público internacional.

Recordaremos a los despistados que la obra completa se compone de 11 volúmenes

Spriggan
© Spriggan Comittee

de 200 páginas publicados por Shogakukan, y que ha gozado de bastante popularidad en su país de origen, con unas ventas de 6 millones de ejemplares hasta la fecha. En cuanto sepamos más datos sobre este bombazo de película (poco se sabe todavía del staff que la ha realizado) os pondremos al corriente.

Nuku Nuku

De nuevo una obra de **Yuzo Takada** vuelve a estar en el candelero (¿o era el candelabro?), y es que la popularidad de las obras del autor de *3x3 Eyes* parece mantenerse *ad aeternum*. En esta ocasión se trata de *Mannou Bunka Nekomusume*, también conocida como *Nuku Nuku*, las aventuras de la chica gato cibernética que ya tuvieron una exitosa edición en anime en forma de OVA de 6 episodios que apareció hace 3 años. Tras el éxito del anime televisivo *Blue Seed* (también basado en una obra de **Takada**), la versión en serie de TV de *Nuku Nuku* ya está en pleno funcionamiento en Japón. Noticias de última hora nos han hecho pensar que la serie era una adaptación de la OVA en forma de miniserie de TV de 12 episodios, pero ésto es algo todavía por confirmar. Lo que sí está claro es que el estilo y el diseño de personajes es poco innovador y viene a añadir poco a los animes de talante juvenil y de poca densidad. Estaremos a la espera de más noticias.

Animation Kobe '97

La ciudad de Kobe puede ser a partir de este año el punto de referencia para la animación japonesa. Animation Kobe '97, celebrado en la ciudad del mismo nombre, es el equivalente a los Oscars de Hollywood en cuanto a anime. El evento no tuvo una excesiva repercusión pero estuvo muy bien organizado y es de esperar que futuras ediciones sean más representativas. Tuvo lugar los días 23 y 24 de Noviembre el pasado año y contó con la presencia de las personalidades más representativas del mundo de la animación nipona.

Esta es la lista de categorías, nominados y ganadores:

Nuku Nuku
© Yuzo Takada/
Manneko Comittee·TV Tokyo

Mejor Película de Animación
Crayon shin Chan, Ankoku Tamatama Dai Tsuiseki
Neon Genesis Evangelion: Death & Rebirth
Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion
Bakusou Kyoudai Lets & Go!!
Meitantei Conan Tokei Jikake no Matenrou
Mononoke Hime (Ganadora)

Mejor Serie de Animación
Martian Succesor Nadesico
Pocket Monster
Yuusha Oh GaoGaiGar
Shojo Kakumei Utena (Ganadora)

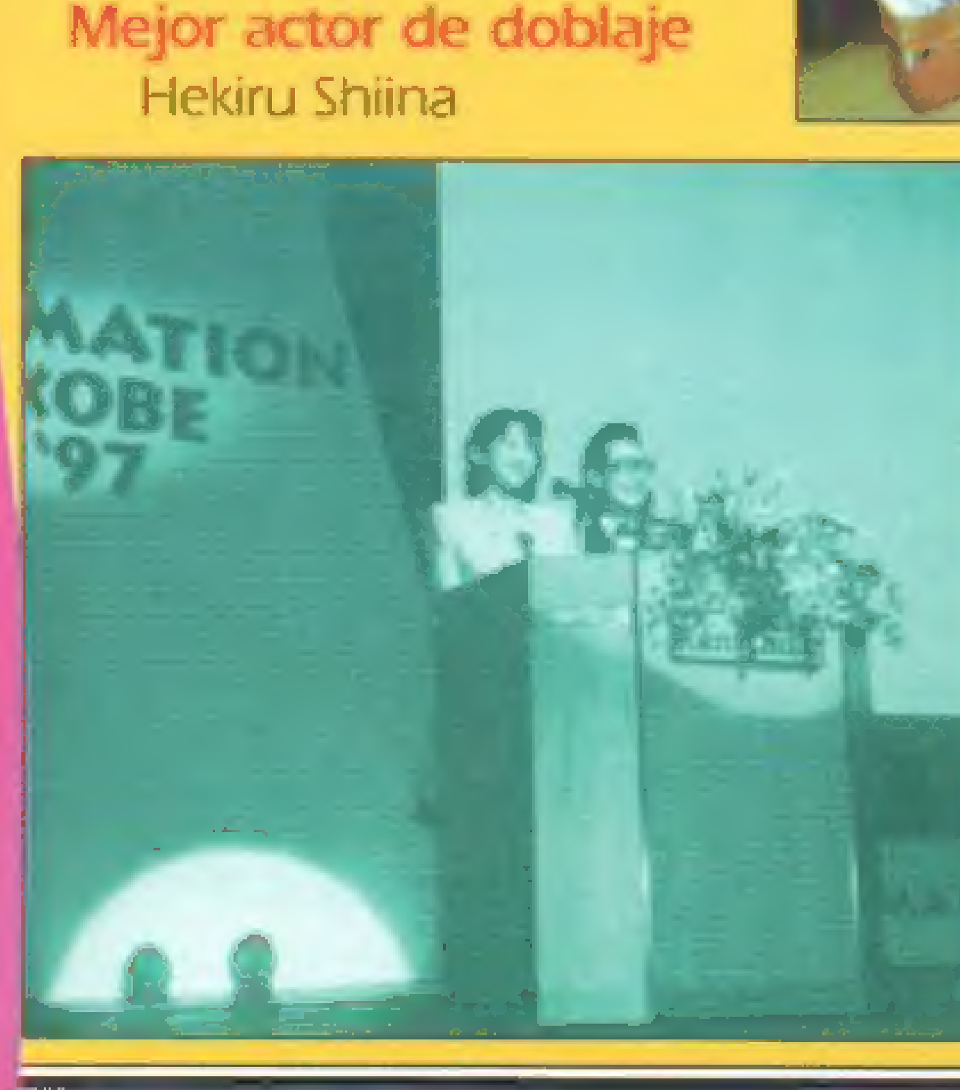
Mejor OVA
Kidou Senshi Gundam Dai 08MS Shotai
Shin Seiki GPX Cyber Formula SAGA
Mahou Tsukai Tai!
Shin Kidou Senki Gundam W Endless Waltz (Ganadora)

Mejor videojuego
Enemy Zero
Kwoloon's Gate
Koukaku Kidoutai (Ghost In The Shell)
Final Fantasy VII
Neon Genesis Evangelion Kintetsu no Girlfriend (Ganador)

Mejor trabajo extranjero de animación
Space Jam
Hercules
Lost World
Wallace & Gromit (Ganador)

Otros premios entregados fueron los siguientes

Mejor animación digital
Studio Ghibli
Mejor compositor
Shiro Sagisu
Mejor actor de doblaje
Hekiru Shiina



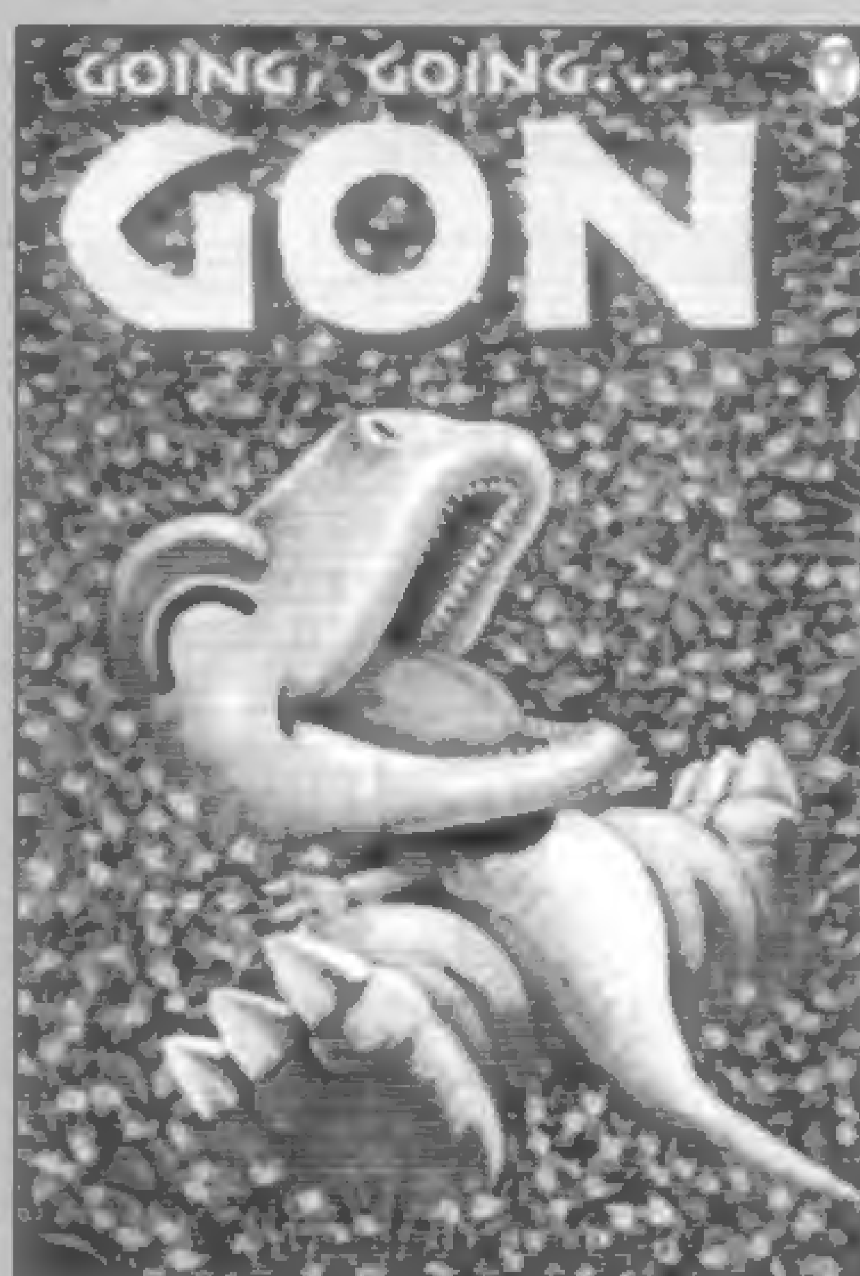
Mejor productor
Hayao Miyazaki
Premio Especial
Masako Nozawa (actriz de doblaje de Son Gokuh e hijos)

Luis Alís

NOTICIAS USA

Vamos a darle un poco de marcha a esta sección. Empezaremos por las editoriales con más peso en este mercado.

Presentamos a la primera del mercado, nuestra **Dark Horse**, la cual no ha sacado muchas novedades. Cabe destacar el hecho de la aparición dentro de poco del número veinte de *Blade of the Inmortal: Rin's Bane #2 (de 2)*. Para los aficionados a **Johji Manabe** llegara en próximo el tercer ejemplar de la colección *Drakuun: Shadow of the Warlock*, magia para el niño y la niña. Continúa la saga de *Gunsmith Cats: Goldie vs. Misty* con la aparición del número seis. La madre de *The legend of mother Sarah: City of the Angels* llega al angelical seis. Y después de los ángeles llegan las diosas, *Oh My Goddess!: Simpathy for the Devil TP* llegan con un tercer especial de la saga en trade paperback, o sea, una recopilación de varios números con mejor papel y con tapa dura. También sale al mercado el número dos de la colección de las diosas bajo el título: *Oh my Goddess!: Miss Keiichi* y con éste termina esta minicolección de dos números. Poco más hay que decir sobre las novedades del caballo negrorrr. Como se puede ver esta editorial sigue apostando por lo seguro y no se dedica a arriesgar su capital en nuevas obras.



DC Comics nos sorprende con la aparición esporádica de nuestro pequeño Gon. Tenemos a *Going, Going... Gon*, libro cuatro, de esta miniserie.

CPM Manga continúa con el número cuatro de *Legend of Lemnear* y el catorceavo de *Chirality*. Y para darle un poco de variación al asunto saca también el número uno de la nueva colección de *Midnight Panther: School Daze*. Algo de variedad es bueno para el mercado.

Iron Cat ataca con la aparición de un nuevo título para adultos: *Dragon Wars #1*. Podemos encontrar entre sus ofertas un nuevo número de *Cutey Honey*, y *New Vampire Miyu: vol. 2*, que entra en el mercado con su primer número. Y además esta casa apunta por el mercado adulto y nos trae los títulos: *Ogenki Clinic vol. 2 #2* y *Space Dream* #2.

Y ahora con la casa especialista en el mercado del manga estadounidense **VIZ Comics**, preparaos para una retahíla de títulos dispuestos a inundar este mercado. Empecemos con

Ashen victor nº1, de la mano de **Yukito Kishiro**. El señor **Tori** hace estragos también en los USA y aquí tenemos una muestra de ello, la aparición del número 2 de *Dragon Ball* y *Dragon Ball Z*. Para los coleccionistas, esta casa saca en edición TP las colecciones de *Striker: The Armored Warrior TP*, *Maison Ikkoku: Dogged Pursuit TP* y *Silent Möbius Volumen 1*. También hacen acto de presencia *Pulp Volumen 2 #5*, *Neon Genesis Evangelion Book Two: #2*, las interminables *Ranma 1/2 parte 7 nº 7* y *Maison Ikkoku parte 7 nº 10*. El retonno de *Lum*, con dos títulos diferentes, *Return of Lum parte 2 #3* y *The Return of Lum parte 4 #9*. Además también podemos ver el número trece de *Inu-Yasha: A Feudal Fairy Tale*. Y es que Viz ha encontrado un filón inagotable con la señora **Rumiko Takahashi**. Llegan también la parte cuatro de *No Need For Tenchi!* #5 y la parte dos de *Eat-Man* #3. Ya sólo queda reseñar el número cuatro de *Mobile Police Patlabor parte 2* y la siempre presente *Animerica vol. 6, #4*.

Gonzalo B. Tello

FLASH NEWS

—Febrero ha sido el mes escogido por **Joe Madureira** para poner a la venta el número uno de su última y más esperada serie, *Battle Chasers*, su primera incursión en el mercado del cómic independiente (¿independiente?) de la mano de Image Comics, tras varios años como "hot artist" de la casa de las ideas, uséase, Marvel Comics. Si en su etapa como *penciller* de *Uncanny X-Men* ya demostró ser uno de los mejores amerimangakas (toma palabreja) del mercado USA, aquí se decanta por un estilo puramente nipón, como era de esperar... seguiremos informando.

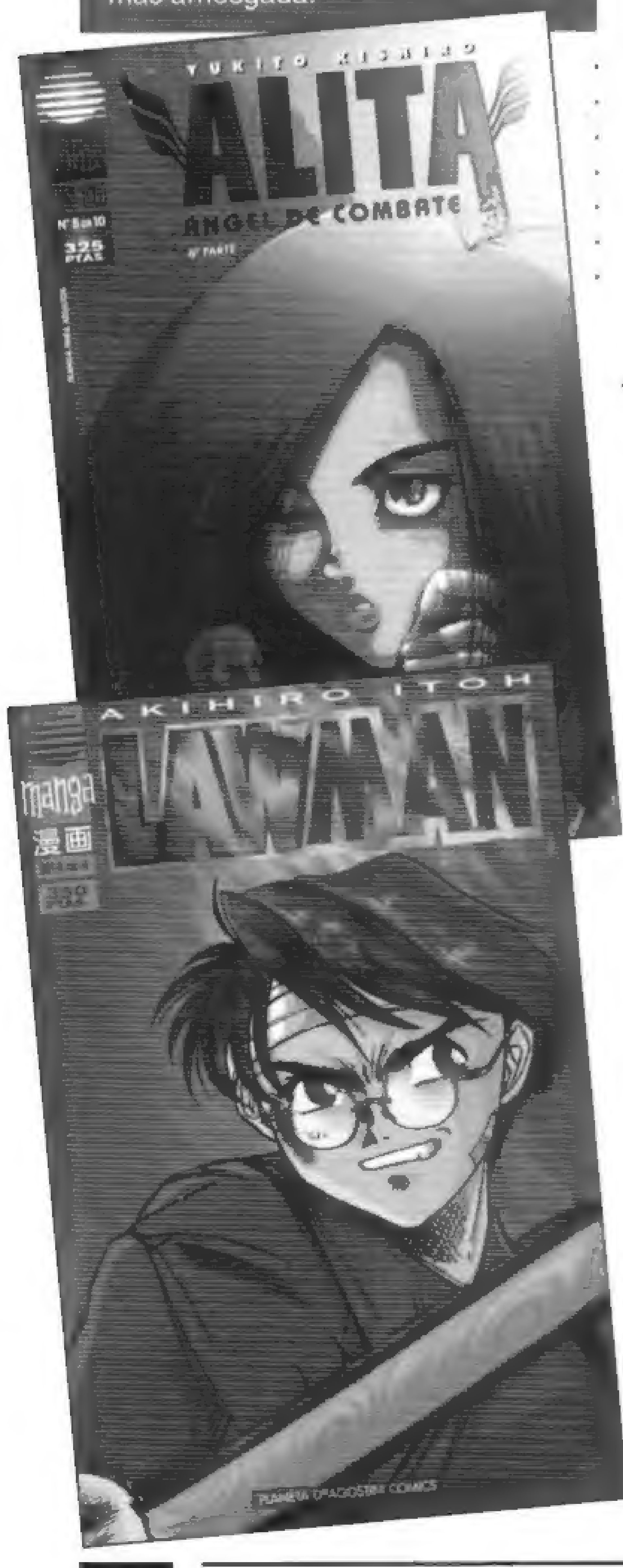
—Y otros que también se decantan por un estilo más nipón que americano son **J. Scott Campbell** (*Gen 13*) y **Humberto Ramos** (*Impulse, DV8*), el primero con *Danger Girl* y el otro con una serie que estará a la venta en breve, con vampiros, demonios y demás bichejos de ultratumba... buf, qué miedo. Bueno, lo dicho, que seguiremos informando a medida que nos hagamos con ellos.

NOTICIAS ESPAÑA

FLASH NEWS

—Todas las editoriales tienen algo que decir este mes: **Planeta** nos traerá dentro de poco la continuación de *Dragon Half*, los Anime Cómics de *DBGT* y *Drakuun*, un manga de ciencia ficción de **Johji Manabe**, con todos los ingredientes necesarios para ser el éxito de la temporada, y para Marzo tiene prevista la salida de dos nuevas apuestas, *Renka*, una historia de samurais de **Hiroyuki Asada** y *Explorer Woman Ray* de **Takeshi Okazaki**.

—De cara al Salón del Cómic se oyen también muchos rumores. En Planeta están preparando dos bombazos como *Ruin Explorers* de **Kunihiko Tanaka** y *Geobreeders* de **Akihiro Ito**; en Norma, *BT'x* de **Masami Kurumada** y *Trigun* de **Yashiro Nightow**; y **Glénat** nos confirma la publicación de una de las principales obras de **Osamu Tezuka**, *Black Jack*, y de *Ikkyu* de **Hisahi Sakaguchi**, una elección más arriesgada.



Como todos los meses aquí nos encontramos informando, nieve, llueva o truene, de las últimas novedades del manga y el anime en nuestro país, porque en MangaZone somos muy, pero que muy profesionales. Y, ¿por quién empezamos, Primitivo?:

—En nuestra pista central, **Planeta de Agostini** nos muestra con una sonrisa en la boca sus jugosos artículos. Como base principal de sus ofertas, sus series limitadas: *Ah! Mi Diosa* Vol.II nº 7 (de 8) de **Kosuke Fujishima**, que está a punto de finiquitar, *Lawman* nº4 (de 4) de **Akihiro Ito**, que finiquitó, *Alita* vol. VI nº 5 (de 10) de **Yukito Kishiro**, *3x3 Ojos* Vol. II nº3 (de 8) de **Yuzo Takada**, *Gunsmith Cats* nº5 (de 9) de **Kenichi Sonoda**, *Sirena* nº3 (de 5) de **Konami Chiba**, *Ranma 1/2* Vol. VI nº6 (de 9) de **Rumiko Takahashi** y completamente rodeada de continuaciones, tenemos una novedad, *Eat-Man* de **Akihito Yoshitami**, un "mercenario-planta de reciclaje andante" que, solidarizado con las tesis malthusianas, es un omnívoro en el sentido más literal de la palabra. La sección *Biblioteca Manga* también tiene sus sorpresas, como *Yugo* de **Makari** y **Akana**, que ya va por su tercer volumen y que ha tenido bastante aceptación, *Doctor Slump* nº9 (de 13) y *Luchadoras de Leyenda* que, en su segunda etapa, ha llegado a su nº4. Sin embargo en su edición volumen se han quedado un poco cojos con la finalización de *Cazadores de Magos* de **Akahori y Omishi**, permaneciendo como únicos representantes *Bastard!* en su tomo nº18 y la serie estrella de la editorial, *Patlabor* nº3 de **Masami Yuuki**. Y en el Olimpo de la sección el libro *Appleseed* nº3 de **Masamune Shirow**.

He dejado para el final la reedición de la serie *DBZ* para explicar con claridad el sistema "arcoiris" que ha instaurado esta editorial. Por si la cosa no estuviera ya complicada para discernir entre su publicación semanal (cubierta amarilla), que va por el nº 41, y la mensual (el volumen gordito de cubierta blanca), que inaugura el tomo 33, ahora reciclan la antigua serie roja desde el principio (saga Célula, para los que estén más despistados) y la relanzan con la cubierta de color azul con una periodicidad quincenal. Y por si acaso, los más insaciables tienen su *Anime-Kids Comics de DBZ* nº13. A la próxima, adjuntaremos manual.

—En la pista de la derecha nuestra bellísima azafata, **Norma**, levanta el telón y nos enseña la Colección Gran Volumen con *Dragon Pink* nº3 de **Itoyoko**, a un mes de su terminación, *Macross Seven Trash* nº2 de **Haruiko Mikimoto**, *Chirality* nº2 de **Satoshi Urushihara** y *RG Veda*, que avanza poco a poco y cubre ya siete volúmenes de la saga de las **Clamp**. Otra historia cyberpunk de androides con sentimientos humanos ya conocida en su versión animada gracias a Manga Vídeo es *Armitage III* de **Zarae Ohtana y Tatsuya Ikegami**, un nuevo título que encabeza las ofertas económicas junto a *Ogenki Clinic* nº15 (de 18) de **Haruka Inui**, *La Caliente Nagi* de **Makoto Fujisaki**, que finaliza con su nº 3 y *La Leyenda de Madre Sarah* nº 7 (de 10). Aunque lo verdaderamente destacable es que este mes se acabó la edición de la famosa obra de **Yoshiyuki Sadamoto**, a pesar de que ésto no supone ni de lejos el final de su publicación. En cuanto dispongan del sexto tomo, ya tendremos en nuestras librerias la 2ª parte de *Neogénesis Evangelion*.

—En la pista de la izquierda nuestra jovencita **Marukatsu Comics** prosigue con sus bazas seguras: *Angel Legends* de **Yung Ming Yang** y *El Pequeño Monje* de **Yu-Hsien Lai**.

—Y por último, y gracias a Dios, por que ya no nos cabe nada en el escenario, **Camaleón Ediciones** nos saca la lengua y nos señala sus productos: el B^3 nº 4 (de 6) de **David Ramírez**, *Dragon Fall Especial 0 Bis* de los **Hino Tori Studio** y dos especiales, *Las Chicas Son Guerreras* de los **Libros de Camaleón** sobre la saga *Sailor Moon* y un Neko Especial dedicado a la autora **Rumiko Takahashi**.

Por fin ha hecho su aparición una nueva editorial de vídeo, Selecta Video, que está dispuesta a hacerle una sana competencia a Manga Films en el mundo del anime. En cuanto a títulos, tienen en mente ofrecer este mes *Mermaid saga*, *Mermaid's Scar* y *Orguss Slayers*. Y próximamente podremos contar con series tan esperadas como *Tenku no Escaflowne*, *Shin Cutey Honey*, *Vampire Hunter* y *Golden Boy*. Por su parte, Manga Films no se queda atrás y además de las dos cintas de *Armitage III*, nos invita este mes a visitar el mágico mundo de *El Hazard*, una de las conocidas obras de AIC.

En nuestros televisores podemos disfrutar de *Captain Tsubasa J*, una reactualización inteligente de la conocida serie soccer. Y, aunque ya ha pasado mucho tiempo, no podía pasar la oportunidad de reseñar el maravilloso corte de emisión del Canal 33 que sufrimos los valencianos, precisamente el día en que terminaba *Candy Candy*. Y es que soy muy rencorosa, no lo puedo evitar.

Muchas gracias, Primitivo. Bueno, señores concursantes, ya saben ustedes. ¡A JUGAR!

Eva Martínez Sanchis

Hagiwara degenera

Casi a punto de la que parece ser la conclusión final de la saga, me pareció lo más lógico y justo echar un vistazo retrospectivo a la que yo mismo califiqué como una de las mejores colecciones de manga que jamás se hubieran realizado: *Bastard!*, de **Kazushi Hagiwara**.

Antes de nada, me gustaría aclarar las razones que me llevaron a alabar la colección como lo hice. Primero, debo confesar que soy un gran aficionado al género de la fantasía heroica, y por aquella época *Bastard!*, junto a *Lodoss*, eran los máximos exponentes del género, y acogí la obra con una cierta predisposición a que me gustara. Pero fuera ya de subjetividades, hay que admitir también que *Bastard!* es una obra que fue mejorando número a número, consiguiendo tras su primera etapa dotar a la colección de una fabulosa ambientación, llena de misterios, penas, dolor y miseria. La obra empezó a plantear grandes preguntas y los personajes pasaron de ser meros arquetipos a seres bien definidos con sufrimientos y alegrías. Finalmente, con un toque genial, **Kazushi Hagiwara** da un giro completo a la colección haciendo a los protagonistas enfrentarse al mismo Dios, dispuesto a destruir a una humanidad corrupta y a punto de caer en el infierno con sus legiones de ángeles. La obra tiene su culminación en los tomos 14 y 15, en los que tanto el dibujo como la historia alcanzan su mayor calidad.

¿Y para qué he hecho esta exposición, repitiendo algunas cosas que ya dije en el artículo central de la obra? Es en cierta manera una forma de justificarme por precisamente todo lo que dije acerca de la colección que, según yo, acabaría convirtiéndose en una obra maestra del comic.

Para mi sorpresa y horror, *Bastard!* ha demostrado en estos tres últimos tomos que se ha convertido en todo aquello que yo dije que la colección no era. Al parecer, **Kazushi Hagiwara** ha perdido totalmente el control de su obra, cayendo en los más horrorosos tópicos posibles. Tal como yo lo veo, el único esfuerzo que realiza **Hagiwara** en *Bastard!* es hacer un dibujo tan espectacular y detallado como le sea posible, con infinidad de efectos y tramas, lo que por desgracia le ha hecho olvidar completamente que quizás también, de paso, tenía que hacer un guión.

Los tomos 16 y 17 los dedica en exclusiva al combate entre los hechiceros, que pretenden resucitar a DS para comandar su ejercito, y los ángeles, que no hacen más que recibir como patanes hasta que llegan sus jefes, que derrotan a todo el grupo de hechiceros en tres páginas.

Pues vaya. Para eso, podrían haber llegado antes.

El 18 está centrado en Dark Schneider y su estancia en el infierno, en el que se encuentra con el mismísimo Satán, quien también le quiere como general. Tras una conversación poco más que ridícula en la que Satán intenta convencer a DS convirtiéndose en el genio de Aladdin , tenemos de nuevo a DS enfrentándose a Porno Diano, general de las huestes infernales, que para hacer honor a su nombre, es un demonio femenino de excitante buen ver.

Y bien, al final del tomo parece que se recobra un poco la tensión en el momento en el que el mismo infierno parece tomar vida y se alza contra la flota de ángeles... pero noooo, ¿qué es eso de volver a tener guión? Rápidamente **Hagiwara** apaga la posibilidad de mejorar la historia y mantener un mínimo de tensión aliando desesperadamente a DS con los ángeles para enfrentarse a Satán y a los suyos (motivado por... esto... hummm... posiblemente porque las tías de los ángeles están más buenas). Y vamos, que el protagonista todavía se preocupe a estas alturas de que Uriel, el segundo arcángel supremo, sea tan guapo como él y que le vaya a quitar protagonismo en la colección...

Ese es el problema, que Hagiwara se ha tomado *Bastard!* totalmente a cachondeo, intentando sustituir la historia con enormes dosis de humor paródico. Por ejemplo, todas las técnicas utilizadas por los hechiceros en los tomos 16 y 17 están adaptadas de los golpes más espectaculares de juegos como Darkstalkers, lo cual, pese a que al principio puede parecer bastante gracioso, acaba volviéndose casi aplastantemente pesado. Sin conformarse únicamente con los golpes, **Hagiwara** acaba adaptando también a los personajes de videojuegos de lucha, siendo Porno Diano una conversión de Morrigan, y el aspecto real de Satán una clara imitación de Dudley, el boxeador del *Street Fighter III*, con guantes y todo.

Y aunque muchos no consideren ésto como otro error (sino todo lo contrario), todas las protagonistas de la serie han sufrido el síndrome de Lara Croft, ya que el tamaño de sus senos aumenta geométricamente a lo largo de los últimos números de la colección. No es que no me guste, vamos, pero Yoko no es la misma en cuestiones anatómicas en el tomo 15 que en el 17, y sólo transcurren 10 minutos de historia entre los dos tomos.

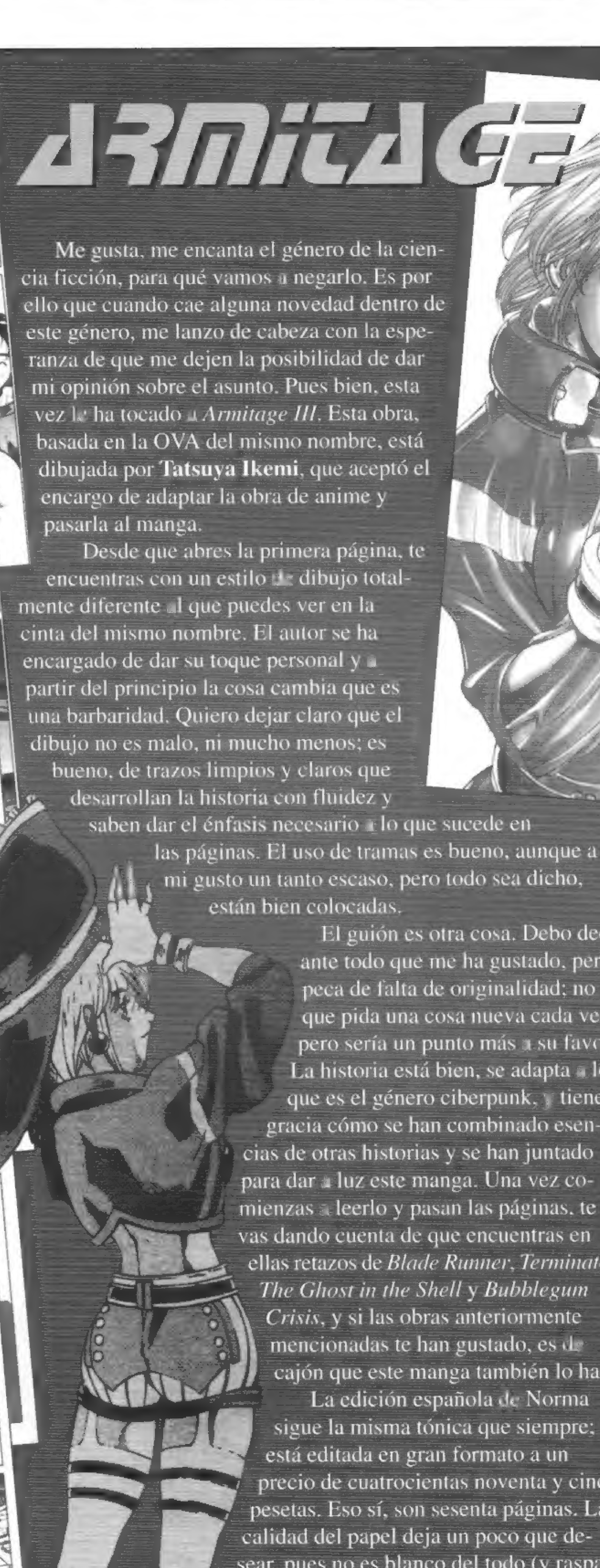
En definitiva, Hagiwara, ebrio del éxito de su serie, la ha descuidado despreocupándose de ella, dedicándose a retocar los tomos que ya han aparecido, como se ha permitido el lujo de hacer con el 18, reeditándolo con mayor detallismo, cambiando viñetas y rehaciendo algunos dibujos que no le gustaron. No sólo eso, sino que parece que quiere reemprender la colección con un nuevo nombre, sin descartar en absoluto la posibilidad de comenzar la historia de nuevo. Realmente es una pena que una saga que llegó a prometer tanto haya acabado convirtiéndose en una interminable acumulación de tópicos, y que ni siquiera están bien contados.

Así, con ésto quiero constatar que mi opinión sobre aquella etapa de la colección no ha cambiado, pero globalmente como obra, *Bastard!* ha acabado catalpultándose a una mediocridad con buen dibujo.

DARKMIND

Pasen y Lean

Armitage III



Me gusta, me encanta el género de la ciencia ficción, para qué vamos a negarlo. Es por ello que cuando cae alguna novedad dentro de este género, me lanzo de cabeza con la esperanza de que me dejen la posibilidad de dar mi opinión sobre el asunto. Pues bien, esta vez le ha tocado a *Armitage III*. Esta obra, basada en la OVA del mismo nombre, está dibujada por **Tatsuya Ikemi**, que aceptó el encargo de adaptar la obra de anime y pasarla al manga.

Desde que abres la primera página, te encuentras con un estilo de dibujo totalmente diferente al que puedes ver en la cinta del mismo nombre. El autor se ha encargado de dar su toque personal y a partir del principio la cosa cambia que es una barbaridad. Quiero dejar claro que el dibujo no es malo, ni mucho menos; es bueno, de trazos limpios y claros que desarrollan la historia con fluidez y saben dar el énfasis necesario a lo que sucede en las páginas. El uso de tramas es bueno, aunque a mi gusto un tanto escaso, pero todo sea dicho, están bien colocadas.

El guión es otra cosa. Debo decir ante todo que me ha gustado, pero peca de falta de originalidad; no es que pida una cosa nueva cada vez, pero sería un punto más a su favor. La historia está bien, se adapta a lo que es el género ciberpunk, y tiene gracia cómo se han combinado esencias de otras historias y se han juntado para dar a luz este manga. Una vez comienzas a leerlo y pasan las páginas, te vas dando cuenta de que encuentras en ellas retazos de *Blade Runner*, *Terminator*, *The Ghost in the Shell* y *Bubblegum Crisis*, y si las obras anteriormente mencionadas te han gustado, es de cajón que este manga también lo hará.

La edición española de Norma sigue la misma tónica que siempre; está editada en gran formato a un precio de cuatrocientas noventa y cinco pesetas. Eso sí, son sesenta páginas. La calidad del papel deja un poco que desear, pues no es blanco del todo (y raspa, mamá), por lo que lo que en el original era una trama suele convertirse en un sombreado borroso, algo a lo que lamentablemente nos tiene acostumbrados esta editorial en sus productos de menor precio.

Gonzalo B. Tello

POSSESION TRACER

Una de las virtudes de esta obra es que en su edición española viene recogida en un sólo volumen, pero también es uno de sus defectos. Me explico: Es una virtud porque se trata de una historia corta, de apenas una decena de capítulos, y de ese modo no hay que esperar durante varios meses para leer completa una historia que al fin de cuentas tampoco tiene mayores pretensiones que entretener (y si las tiene no logra alcanzarlas). Es un defecto porque a medida que avanza el volumen descubrimos una tremenda mejoría en todos los aspectos de la historia: en el guión, en el diseño de páginas, en la soltura del dibujo... en definitiva, que el cómic gana lo suficiente como para que te sepa mal que se acabe en un sólo volumen, porque además deja muchas cosas en el aire, casi como si este volumen fuese un número introductorio para ver cómo reacciona el público.

La edición, como viene siendo ya habitual en las colecciones de manga de Planeta, es muy correcta, aunque los diálogos quedan un poco oscurecidos a veces por la traducción o bien es que el autor no se sabe explicar (todo un **Shirow**, vamos). Lamentablemente no tenemos la obra original para poder comparar, pero me parece que a **Koichiro Yonemura** se le ha ido de las manos la por otro lado original idea de sus policías espiritistas capaces de poseer a la gente.

La única pega que le puedo encontrar a esta edición es la elección de la portada. Puestos a hacer un montaje de viñetas para colorear se me ocurren otras más vistosas y representativas a la hora de elegir. Pero claro, esto lo dice alguien al que acusan de no tener ni idea de elegir una portada llamativa, así que mira quién fue a hablar.

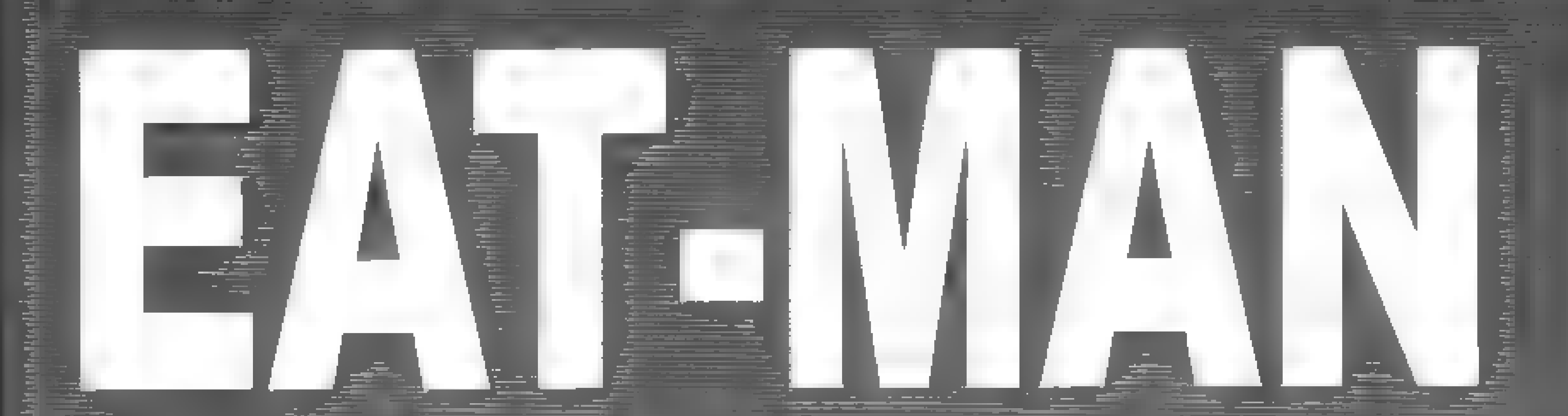
Si os gustan los temas como *Tokyo Babilon*, *Silent Mobius* o similares (siempre salvando las distancias), puede que encontréis en *Possesion Tracer* la promesa de una futura estrella del mundo del manga.

TheHavHunter

La Leyenda de Madre Sarah

Por fin cae en nuestras manos el número siete de esta esperada obra. Digo esperada porque desde la aparición del número seis hasta éste han transcurrido varios meses. De hecho, parece que las obras de Otomo tienden a hacerse de rogar y entre un número y el siguiente debe transcurrir cierto tiempo. Como podemos ver en este nuevo número, la calidad de la obra se mantiene y da gusto encontrar un trabajo bien hecho. La calidad del material es estupenda (papel blanco... así que ya, que saben cuál es ese color) y el precio no llega a las mil pesetas. Vamos, que ambos saben hacerlo estupendamente, lástima que casos como éste no puedan prodigarse más. Del argumento no podemos decir gran cosa, la traducción y las onomatopeyas son muy correctas, posiblemente gracias a su edición americana, y como siempre se acaba demasiado pronto, dejándonos con la miel en los labios a la espera de que llegue el próximo número, y que salga pronto.

Gonzalo [illegible] Tello



Parece que la colaboración entre Media Works (una de las editoriales japonesas más jóvenes) y Planeta-DeAgostini está dando buenos frutos. La publicación de *Cazadores de Magos* (*Bakuretsu Hunter*) tiene su continuidad con un título de la misma editorial: *EAT-MAN*. Realizado por el novel **Akihito Yoshitomi**, el manga comenzó a aparecer en la revista de Media Works Dengeki Comic Gao a finales de 1996. Al poco tiempo, ya en 1997, se estrenaba la serie de anime en la ya famosa franja nocturna televisiva. Parece ser que en Italia también se está publicando y ahora los fans españoles tenemos la oportunidad de conocer de primerísima mano uno de los mangas más novedosos y de más éxito de los que se publican en Japón hoy en día.

Como podréis comprobar si os decidís a comprar la edición española de *EAT-MAN*, **Yoshitomi** es un tipo más bien accesible. Tras las páginas del tebeo podréis leer unas páginas de autosinceridad en la que explica todo el proceso: su implicación en la publicación profesional de *EAT-MAN*, que fue casi accidental, ya que era un personaje que surgió por un soplo de inspiración; habla además de su falta de experiencia en el mundo del cómic (se reduce a un solo trabajo anterior: *M-MAN Loan Knight 2*). Sin embargo, hemos de reconocer que el señor **Yoshitomi** se las apaña francamente bien. Cierto que la historia es algo simplona y poco trabajada, pero la historia de Bolt Cranck, el aventurero a sueldo que puede comerse las armas por piezas para después regenerarlas a través de su piel cuando necesite usarlas, está contada con mano maestra y mediante un estupendo ritmo que engancha de principio a fin en las dos historias de las que se compone este primer número. Tiene el soporte necesario para poder desarrollar la historia con tal soltura: un estilo de dibujo francamente impecable, con una atención justa al detalle. El diseño de paisajes, vehículos y vestimentas futuristas que sorprendentemente parecen estar cargadas de un extraño trasfondo de cómic europeo, alejándose discretamente de los trabajos clásicos del manga japonés que **Shirow** u **Otomo** han mostrado en sus fantasías cyberpunks (todo y que los estilos de ambos autores citados son bastante internacionales).

Yoshitomi tiene una calidad que nada ha de envidiar a muchos artistas de trazo limpio y potente de diversas nacionalidades, y su estilo tiene las características necesarias para una historia como la que está contando; tan sólo debería cuidar más la expresividad de algunos de los rostros de sus personajes, que ocasionalmente aparecen vacíos de expresión.

Y esto me lleva a comentar de paso la edición española. Muchas veces (y *EAT-MAN* es uno de los casos) la inversión del orden de lectura y la inversión de las planchas para realizar las ediciones occidentales conlleva el handicap de que los dibujos pierden la perspectiva con la que fueron originalmente dibujados, y esto indudablemente distorsiona el trabajo original del artista (por no mencionar la abundancia de tipos zurdos, chaquetas y kimonos que se cruzan al revés, jugadores de béisbol que batean y después corren hacia tercera base o coches japoneses que de repente se conducen como en el resto del mundo). En MangaZone siempre hemos apostado por no alterar el original en modo alguno. Si los japoneses pueden publicar allí *X-Men* y no invierten las páginas ni cambian los Ka-Boom por katakana, ¿por qué aquí hemos de hacer tanto trabajo? Es lo único que podemos reprochar a la edición española, que por lo demás es impecable: la calidad del papel de portada e interiores es óptima, la impresión es perfecta y el precio es razonablemente ajustado (425 ptas. por 64 páginas). Además es notable el trabajo de diseño y acabado final que realiza el Estudio Phoenix. Esperamos pues que esta miniserie de [illegible] números de *EAT-MAN* tenga la repercusión que se merece y que el esfuerzo que se realiza para hacer ediciones tan redondas como ésta se vea recompensado. El aficionado español no se merece menos.

Luis Alís

Sirena

Konami Chiba, la autora de *Sirena*, es la heredera de Rumiko Takahashi. Vale que la simplificación puede ser demasiado radical, pero los elementos comunes entre los dos autores son tantos que resulta imposible no acordarse del trabajo de la creadora de *Ranma 1/2* y *Urusei Yatsura*.

Lo cierto es que poco en él puede decirse de *Fukemori Ningyo Hime* (título original) aparte de que es un manga para pasar un rato divertido y poco más. El dibujo no supone ningún alarde de técnica ni mucho menos, y la historia no es de esas que te tiene pensando en ella varias semanas (debido a sus alusiones judeomasónicas). Estamos ante un producto de puro entretenimiento correcto y digno, con una historia que tiene momentos divertidos. Punto.

La historia es hasta cierto punto inédita en los cómics: una hermosa sirena, Marin, se enamora de un humano, Eikichi, de 16 años, y se decide a enseñarle a nadar. Las situaciones son predecibles, pero no por ello menos hilarantes, y aunque los niveles no alcancen los muchos y buenos momentos en la obra de la maestra Rumiko Takahashi, merece al menos que le echéis un vistazo. Las sonrisas están garantizadas, al menos, y es una miniserie de 5 episodios así que no estaréis varios lustros yendo a la tienda para leer toda la historia.

Reconozco sin embargo el riesgo que supone el publicar un manga como *Sirena*. Este loco, diréis, ha vuelto a abusar del Pato WC directamente en vena. Pues no (la cosa es aún peor =JJ).

Puede que si no nos lo planteamos mucho, veamos lo que en realidad hay tras un manga como Sirena: un cómic de ambiente juvenil y prácticamente inofensivo —de hecho así se presenta—. Sin embargo, los pechos y traseros femeninos están a la orden del día y el cómic no lleva ninguna indicación de «manga para adultos». Poco costaría que algún padre paranoico de algún niño de doce años (público potencial para un cómic como éste) ponga el grito en el cielo de que están intentando pervertir la tierna mente de su infante. Recordaréis que Planeta tuvo un desagradable incidente con la publicación de *Juagé*; cierto es que *Juagé* es material para adultos, pero de eso a que tebeos tan inocuos como *Ranma 1/2* o *Sirena* tuvieran que llevar el dichoso distintivo hay un buen trecho. Recuerdo un vergonzoso artículo que calificaba de pornográfico el anime de *Ranma 1/2* que me pone enfermo con sólo recordarlo (igual que a mí cuando recuerdo mi último viaje al WC =JJ). Parece que la cosa se ha arreglado y esperemos que dure bastante.

Sirena es otro de los títulos que se beneficia del saber hacer de Estudio Phoenix, y es que editar en cuadernos tiene el problemilla de que no hay portadas. Hay que inventárselas o sacarlas de donde sea. La edición en sí es más que correcta y la impresión es todo lo buena que debería ser. Lo cierto es que nos gustaría no tener que comentar las vicisitudes de la impresión de los mangas, pero siguen saliendo productos al mercado absolutamente vergonzantes. Ojalá no fuese noticia que se ha editado un manga correctamente y con una calidad aceptable. Desgraciadamente lo es en muchos casos.

Ethan AI

TARJETA ROJA

Kazuhiko Shimamoto ha comenzado a serializar un nuevo manga en las páginas de la revista mensual de Kadokawa Shoten Shonen Ace. Auténtico y prolífico veterano en el mundo del manga, **Shimamoto** ha elegido un tema que hasta ahora no había tocado: el fútbol. La combinación del estilo manga fervoroso y energético del autor y el dinamismo y potencia que puede dar de sí el fútbol cuando es transvasado a las viñetas (como ha demostrado *Captain Tsubasa*) han dado un tebeo muy prometedor que conserva con fidelidad las características más definitorias del estilo del autor tanto en historia como en dibujo, y que precisamente ahí guarda su principal encanto. Se retoma la historia base de una escuela donde el fútbol tiene poco seguimiento y en la que entran muchos aficionados que, a pesar de estar muy verdes, irán mejorando para convertirse en un equipo de verdad. **Shimamoto** sabe mucho de hacer tebeos y consigue dar volumen a esta muchas veces usada idea base con unos personajes gráficamente muy atractivos, diálogos cortantes y que dan mucha vida a la historia, emocionantes situaciones, además de los miniduelos dialécticos y deportivos a los que el autor nos tiene acostumbrados. En definitiva, un muy recomendable manga para los amantes del cómic deportivo y las emociones fuertes. En cuanto aparezcan volúmenes a la venta iremos comentando cómo se desarrolla el actual trabajo de **Kazuhiko Shimamoto**.

Luis Alís

El campo más cercano al Paraíso

Nos ha llamado la atención un nuevo manga que recientemente ha comenzado a publicarse en las páginas del Young Jump de Shueisha: *Tengoku no Ichiban Chikai Field*. Con un ambiente juvenil y un estilo muy fresco y accesible, el guionista **Shingyo Morita** y el dibujante **Ayumu Nanase** nos cuentan una historia de un chico aburrido y agobiado de la vida que descubre en el béisbol una vía de escape y de esperanza. A su vez le proporciona el medio de conocer a Tama, su vecina de enfrente, que está más buena que un queso, que es señorita de alterne en un club y que comparte con Yoshiyasu la misma confusión y decepción ante la vida. El béisbol se convertirá en el medio que devolverá la ilusión de vivir a ambos y les descubrirá los aspectos positivos de la vida.

Luis Alís

Cápsulas

—Una nueva época de gloria para *La Rosa de Versalles (Versailles no Bara)*, el popular shojo manga de **Ryoko Ikeda** acaba de comenzar. La obra (conocida en Francia y en la america francófona como *Lady Oscar*) está volviendo a ser serializada en la revista de moda femenina Josei Seven, de la editorial Shogakukan. El éxito ha acompañado esta nueva serialización que está recabando un nuevo público aficionado a la legendaria historia de intrigas palaciegas en el París de María Antonieta.

—**Takehiko Inoue** y su estudio I.T. Planning ha vuelto a colaborar con la prestigiosa empresa de productos cosméticos Shiseido para un anuncio de sus productos para chicos de la línea Aleph. Ya os hablamos del primer anuncio que nos pareció una pasada, pero es que el segundo es mejor todavía: una ilustración simplemente increíble del legendario cinco titular del Shohoku que está presente en todos los anuncios de un vagón de metro, de la que surgen Kaede Rukawa y Hanamichi Sakuragi para despeinar a los chicos que han usado el nuevo producto de Shiseido. A mí personalmente no me da ganas de comprar el producto pero eso sí, se me cae la baba viendo el anuncio.

Seijuuroo Gotou, de la Meiryo

Meiryoutei Gotou Seijuuroo es un nuevo manga que ha comenzado recientemente a publicarse en las páginas del Shukan Shonen Jump de Shueisha, realizado por un nuevo y prometedor artista novel, **Hajime Kazu**. Su primera obra ha supuesto una verdadera sorpresa desde que comenzara a serializarse el pasado 8 de Diciembre en las páginas del afamado semanario.

Seijuuro Gotou es un alumno mayor trasladado a la escuela Meiryo. Su trabajo será el de asesor de alumnos de primero con algún problemilla, algo especiales. Y precisamente el nuevo alumno de primero Hayata Aoki le ve derrotar a dos extraños y peligrosos pandilleros atacándoles con... ¿un libro?

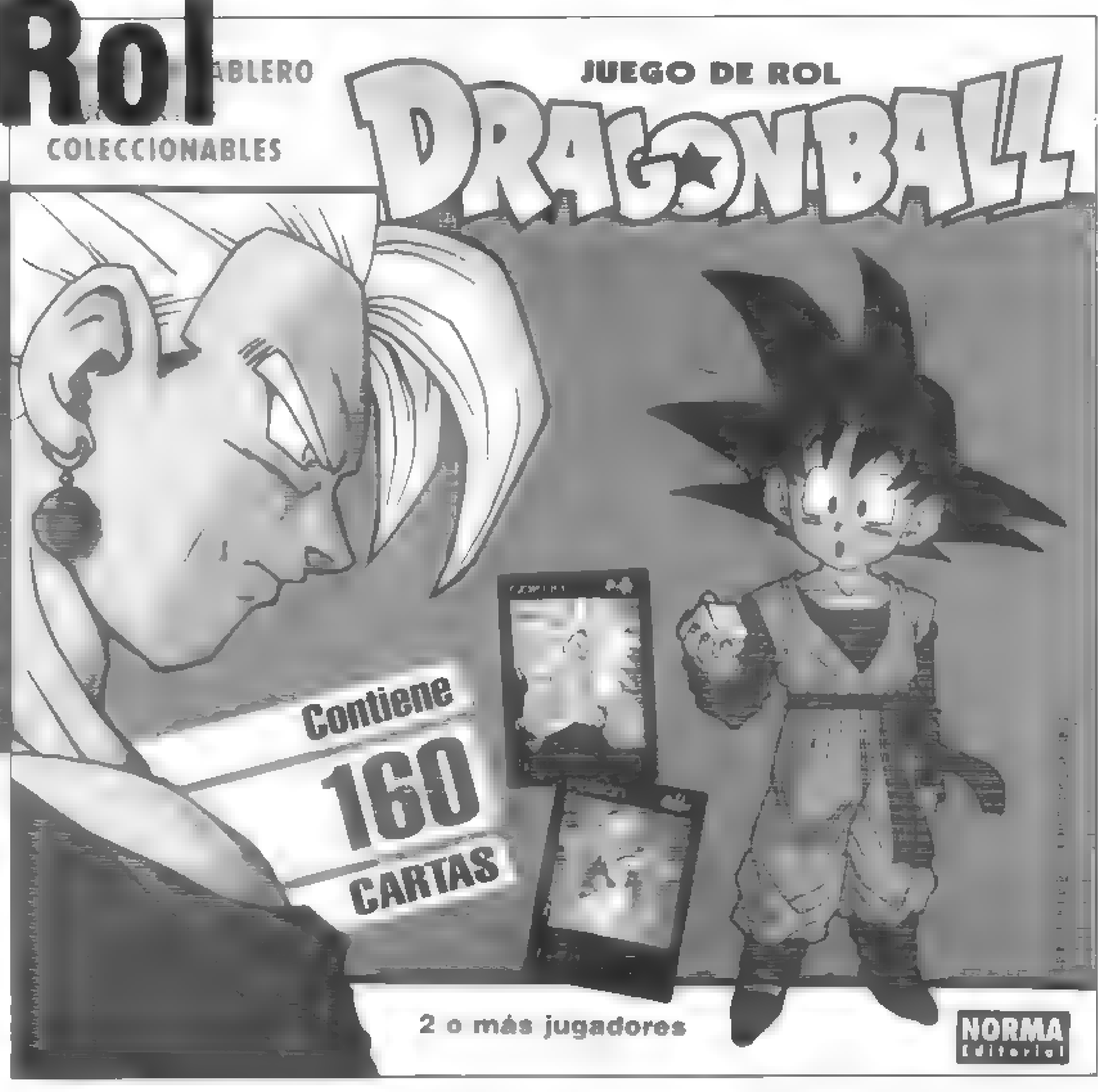
Hayata es un chico extremadamente débil y temeroso que se deja avasallar, golpear, atracar y demás tribulaciones. La severidad de Seijuuroo le ayudará a rehacerse y enfrentarse a sus agresores, aunque también ayudará el hecho de que su protector haga fosfatina a cualquiera que se le acerque con intenciones hostiles. Y por su estilo de lucha, no podemos decir que se ande con chiquitas, no.

Los personajes son muy estimulantes y se plantea un entramado de relaciones entre ellos ciertamente innovador... ¿será capaz Hayata de cambiar para estar a la altura de su "maestro"?¿estará Seijuuro loco por enrollarse con Hayata?¿qué oculta este extraño personaje?

Su estilo de dibujo es un pequeño batiburrillo de influencias: un cierto tono experimental con toques de "feísmo" que recuerdan en algunos casos a los primeros pasos de **Kevin Eastman** y **Peter Laird** en su ópera prima *Teenage Mutant Ninja Turtles* y en otros a la violencia estilizada de **Hideyuki Yonehara** en sus últimas obras (*Uda Uda Yatteru Hima wa Nee!* entre otras). Todo ello mezclado con algunos toques del **Toriyama** dragonbolero más moderno, presente en detalles de ojos, cabellos, y sobre todo y especialmente la forma de colorear determinados rasgos. Lo cierto es que la nueva obra de **Hajime Kazu** supone un cambio radical y una bocanada de aire fresco a los contenidos del Shonen Jump, y le deseamos desde aquí toda la suerte del mundo y una larga estancia en las páginas de la publicación de cómics más importante del mundo.

Luis Alís

DRAGON BALL
El Juego de Rol



Lo primero que debería decir es que ésto no debería ir aquí. Finalmente, tras ser esperado por algunos durante años, Norma acaba de editar en diciembre el que ellos han llamado juego de rol de *Dragon Ball*, y al decir que ésto no debería ir aquí me refiero a que, dentro de sus aciertos y defectos, el juego de *Dragon Ball* de Norma es cualquier cosa menos un auténtico juego de rol. Básicamente, el producto editado por Norma es una mezcla entre los sistemas de trading cards que expliqué en el número anterior y un convencional juego de mesa como el Monopoly, por lo que llamarlo *Dragon Ball: El juego de rol* resulta un tanto inconveniente.

El juego, que ha sido totalmente confeccionado en España, es obra de Daniel Alento, quien ha desarrollado unas reglas bastante simples y que se pueden entender sin problemas con el manual. La caja básica incluye dos barajas de 80 cartas cada una, siete bolitas de cartón, el tablero de juego, un dado de seis caras y el citado manual de instrucciones. La colección de cartas es de 127, pero como nunca salen las mismas, y suelen haber muchísimas repetidas, también incluye la posibilidad de intentar coleccionarlas, como en el *Magic*, pero de una forma bastante más limitada, dada obviamente la cantidad. El juego incluye dos posibilidades de juego, juego tradicional con tablero o directamente enfrentando barajas.

Bueno, básicamente el juego se desarrolla por turnos tras seleccionar cada jugador su personaje protagonista con una tirada de dados, lo que por desgracia da una gran ventaja al jugador que simplemente tiene más suerte en la primera tirada, ya que empezará con Gokuh o Vegeta, que son superiores al resto. El objetivo de la partida consiste en ir buscando las bolas de dragón por distintos lugares, conseguir el número suficiente para subir a una parte superior del tablero, y finalmente convocar al dragon Shenron poseyendo mayor número de bolas de dragón que tus adversarios. Cada jugador, al empezar su turno, roba una carta que mantiene en la mano hasta un máximo de 7, tira un dado y mueve las casillas correspondientes, por lo que podrá caer en varios lugares como maestros, localizaciones o refugios. Las cartas se utilizan al comienzo mismo del turno, antes de tirar, y tras haber hecho el movimiento correspondiente según siempre al tipo de casilla en la que hubiera caído. El jugador podrá lanzar primero una carta de localización, por ejemplo una ciudad, y una vez allí jugar distintos objetos ventajosos, como la espada de Trunks, convocar a algún personaje aliado, o simplemente intentar conseguir una bola de dragón. En las casillas de maestros se podrán adquirir técnicas, lo que permite aumentar la potencia de combate de tu luchador. Por contra, el resto de los jugadores pueden contestar cada jugada de cartas lanzando otra a su vez de personaje enemigo, o de sucesos especiales.

Cuando dos personajes se encuentran, ya sean jugadores, aliados o enemigos, se entablará un combate, en el que se emplearán los valores de fuerza y de resistencia de cada luchador. Cada jugador lanzará una carta de técnica tras otra, hasta que decida que ya es suficiente: entonces se suman las técnicas a la fuerza del personaje, se tira un dado y se comparan los totales. El jugador que haya obtenido un resultado positivo lo restará de la resistencia del perdedor, y si ésta llega a cero, el personaje habrá sido derrotado.

La segunda modalidad del juego (que no utiliza tablero), con la que gana jugabilidad, es un poco más original y permite confeccionarte mejor una baraja (sobre todo porque, excepto en la elección de personajes y en los combates, resta importancia al dado en el movimiento). Las casillas son sustituidas por cartas

marcadores que lanzas para dirigirte a las localizaciones.

El mayor problema que podemos achacar a *Dragon Ball: el juego de rol*, es que hay cartas excesivamente buenas, como Inversión, que invierte el resultado del combate sin importar cuál fuera éste y te da la victoria. ñPara qué entonces preparar una buena baraja de técnicas si con cuatro de esas cartas especiales te aseguras el ganar cuatro combates? Teniendo en cuenta que ésta es sólo la primera ampliación del juego y que próximamente aparecerán más —que, como resulta natural, serán bastante mejores que la edición actual—, posiblemente habrán cartas que llegarán a ser auténticas salvajadas.

Bueno, si analizamos el sistema, nos encontramos ante un juego que no destaca precisamente por su brillantez pero que tampoco podemos clasificar como malo. El juego consigue principalmente el objetivo que persigue: ser un juego simple y adictivo para el publico al que se orienta, los chiquillos aficionados a la serie. Personalmente, opino que incluso es un buen método para que los jóvenes empiecen a comprender los sistemas de trading cards, movidos por su afición a representar los personajes de su serie favorita. Por otro lado, desde el punto de vista del jugador de Magic, resulta más bien poco recomendable intentar jugar al juego, ya que resulta muy infantil.

De todos modos ha sido un buen intento por parte de Norma, pero podrían haber trabajado un poco más el sistema para que, aun sin complicarlo más, hubiera resultado más jugable.

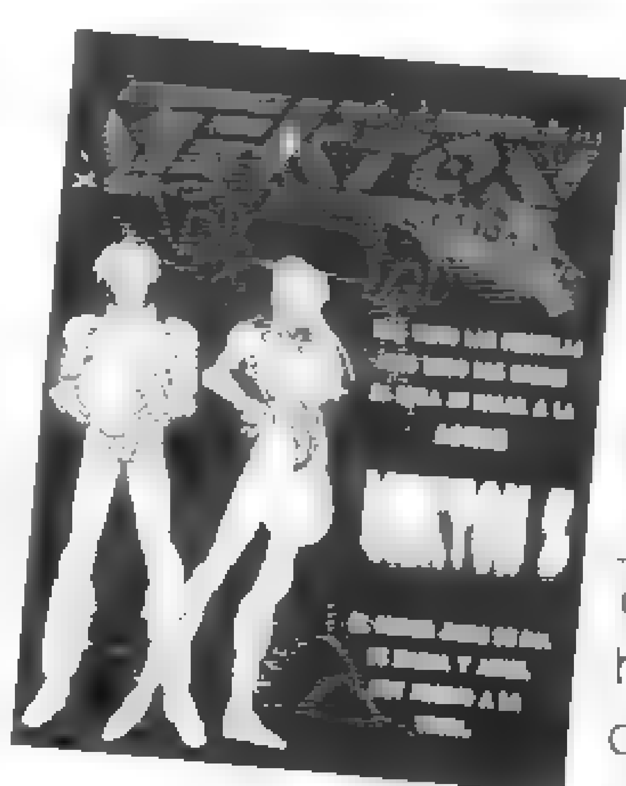
DARKMIND

FICHERO

La carta de Mister Satán es, y de lejos, la carta más divertida de todo el sistema. Teóricamente es una carta de personaje aliado que puedes utilizar siempre que estés en una localización de ciudad para que te ayude en el combate. A pesar de que tiene unas cuantas características ilógicas desde un punto de vista coherente con la historia de *Dragon Ball* (como el hecho de que tiene una fuerza 3 y técnica 1 y [illegible], que es la misma fuerza que Krilin sólo que con más técnica incluso), la carta goza de una habilidad especial que recoge perfectamente el espíritu del personaje: el hecho de que cada vez que éste sea derrotado, en vez de ser colocado en las cartas de descarte vuelve huyendo a la mano del que lo lanzó (hecho que en términos de juego es un poco excesivamente bueno, ya que lo vuelve virtualmente inmortal).

1.-Estos valores son los que indican la fuerza y la resistencia del personaje.
2.-Aquí se explican, en el caso de que las haya, las habilidades especiales del personaje.
3.-El nombre del personaje.
4.-Los valores de técnica del mismo.

Tira los dados



—Las cosas parecen que empiezan a ir a lo grande. La noticia por excelencia es la publicacion del **Mecton 7**, que tras varios meses de ser anunciada por la editorial M+D, acaba de aparecer en nuestro país. El Mecton será el primer sistema de rol publicado en nuestro país que adaptará fielmente las aventuras de los personajes más clásicos del anime futurista japonés, como *Bubblegum Crisis*. En el próximo número veremos un artículo en profundidad sobre él.

—Acerca de algunos comentarios recibidos sobre el artículo de las trading cards japonesas, me gustaría aclarar para aquellos que se decepcionaron al esperar un extenso artículo en exclusiva sobre *Magic* japonés que: primero, no todos los lectores de una revista de manga saben lo que es el *Magic*, por lo que tuve que explicar cómo funcionan estos sistemas (y para aquellos que quieran más de *Magic* que hagan como yo y se compren la Library o la Urza); y segundo, el Magic en Japón es, comparándolo con otros países y con el mercado interno japonés, un auténtico fracaso, ya que los japoneses prefieren otros sistemas propios antes que el deWizards Of The Coast, como el *Monster Collection*, juegos que resultan más lógicos de comentar en esta sección. De todas formas, estoy planeando hacer un artículo explicando cómo es el *Magic* en versión japonesa, pero pensé que primero había que introducirlo.

Un Ejemplo que ni Pintado

En el número pasado, en este mismo rincón del modelista, realizamos una preciosa figura de (ggfffhssh, tíabuenamacizaquéduraestásostras) Afrodita A en resina y pasta epoxi, así que este mes, y dedicado a esos modelistas osados, vamos a intentar acabar nuestra obra dándole color.

Preparación

Antes de nada, es esencial limpiar la pieza de la grasa y la suciedad que pueda haberse adherido, ya que la pintura no agarraría bien.

Un lavado con agua tibia y jabón será suficiente, pudiéndose usar un cepillo de dientes viejo en este proceso, para alcanzar las zonas más difíciles.

Después de dejar que se seque bien al aire, se aplicará una capa de imprimación para permitir el buen agarre de la pintura y que además tapará pequeños poros y rugosidades, dará un color homogéneo y tapará la masilla, ofreciéndonos una imagen más estética. La capa de imprimación se puede comprar en tiendas de modelismo en forma líquida y en tarro para aplicar con pincel o bien en forma de spray. Aconsejo seriamente el uso del spray, ya que permite una aplicación más homogénea y no deja rastro de pincel en la superficie tratada, aparte de ofrecer un acabado mucho más liso al tacto.

La pintura se aplica cuando la capa de imprimación está bien seca, presentándose de nuevo dos opciones: pintura acrílica o al aguarrás. Ambas tienen buena adhesión, ambas pueden mezclar colores y ambas nos darán buen resultado.

Las acrílicas secan antes y se diluyen simplemente con agua, aunque tienen un grano más grueso y pueden tapar detalles pequeños. Las de aguarrás pueden resultar ligeramente más engorrosas de manejar y tienen un secado más lento, pero la película de pintura es sumamente fina y de un acabado muy suave. De ambas dos hemos hablado con anterioridad, así que no nos extenderemos en el asunto.

Tomemos la decisión que tomemos, para el caso que nos ocupa, necesitaremos pintura satinada de los colores rojo y amarillo, y blanco y negro mates. La pintura satinada será para que una vez seca presente una apariencia brillante, acorde con las características de Afrodita A.

Los pinceles que se usarán tienen que ser de pelo fino y al menos de tres grosores (un 00 para detalles, 02 para áreas pequeñas y 06 ó 08 para zonas amplias), utilizándolos al buen criterio del artista.

Empezamos a dar color

Antes de empezar a aplicar los colores correspondientes a cada área del cuerpo, daremos una primera capa de pintura blanca y de esta manera cubriremos el color gris de la imprimación, que podría oscurecer los colores claros posteriores. Tendrán prioridad las zonas de color de mayor superficie, sin cuidado de invadir las partes adyacentes. Por lo tanto, mezclando en proporciones adecuadas, rojo, amarillo y blanco, obtenemos el color naranja de pecho, cintura, brazos y piernas. Se utilizará un pincel 06 ó 08 para grandes superficies y pintaremos con pasadas en la misma dirección.

Para delimitar las numerosas juntas de las articulaciones usaremos un pincel fino de detalle con negro mate algo líquido y dejaremos que la pintura se introduzca por las hendiduras. Hay que tener cuidado para no invadir las zonas con un color que ya va a ser definitivo. Sin embargo, ensuciar áreas cuyo color no ha sido todavía aplicado carece de importancia, ya que luego el excedente de negro será cubierto. Es el caso de las coderas o de los pies. De hecho, el siguiente paso es aplicar el color rojo del chaleco, shorts (eso de "braguitas" es taaaan hortera), rodilleras...

Pintaremos el resto de la figura procurando tener cuidado y buen pulso en todos los casos y evitando el contacto entre dos pinturas frescas.

Efectos de luz y sombra

Una vez la pintura esté bien seca (un día o así es lo ideal) pasamos a darle los efectos de luz y sombra que proporcionarán un toque de realismo. En el presente caso vamos a hacer más bien pocos, al estar trabajando con colores con brillo propio.

El tono de luz se suele conseguir mezclando el color base con un poco de amarillo o amarillo y blanco, según la luminosidad que se desea dar. La sombra se consigue oscureciendo el color base con algún color más oscuro o más fuerte. Por ejemplo: el color de la sombra del rosa no lo conseguiremos mezclándolo con negro, sino con un poco de rojo.

Para saber dónde aplicar sombras y brillos, se puede acercar la pieza pintada a una ventana y observar la distribución de la luz, lo que nos dará una idea muy real del volumen que conseguiremos con el pincel. Aplicamos los tonos luminosos y de sombra difuminándolos suavemente con el pincel, para no producir cambios bruscos con el color base, ni marcar fronteras radicales entre ellos, sino un cambio de tono gradual. Por fin, una capa de barniz protegerá los colores del polvo y la humedad y evitará desconchamientos y rozaduras.

Y ya está. Admiremos ahora nuestra obra y coloquémosla orgullosos en la estantería más iluminada de nuestro cuarto.

¿Dónde está el teléfono de ese tío pedante que me restregó su último Gundam prepintado por los morros?

(¿Aerógrafo?¿Qué es eso?)

Gabri del Río

Y si además te montas una figura de Mazinger Z, el resultado puede ser tan estupendo como el que podéis ver. Eso sí, requiere su tiempo y su trabajo (y también una pequeña dosis de talento —JJ), pero el resultado vale la pena. ¿O no?

por Sugoi Ochinko y Takeshi Kakeru

MODELOS A SEGUIR

[illegible]

Como suele ser habitual, los personajes de videojuegos, sobre todo los de lucha, generan cierto fandom que se pirra por las figuras de sus personajes favoritos. En este caso se trata de uno de los luchadores que aparecen en el videojuego Waku Waku 7, efectuando uno de sus ataques con su cuchilla gigante. La postura en que ha sido esculpido es una de las más características, y dota de una gran plasticidad a esta figura, aunque la postura es un poco forzada y el equilibrio se vuelve precario al dejarla sin ningún apoyo. La mano interior se presenta en dos formas diferentes, para montar a vuestro gusto. Por ese precio, es todo un regalo.

[illegible]

¿Quién no recuerda al personaje de la famosa serie de la TMS que narraba las aventuras y desventuras del enmascarado luchador de catch renegado de la Escuela Secreta del Tigre? ¡No esperes más! Por fin puedes tener un juguete con el que partirle la cara a todos tus Action Man, con capa y todo, y además de un tamaño que vas a tener que usar una grúa para moverlo. ¡Cobarde!

Y, ya que nos ponemos nostálgicos, no podemos dejar pasar tampoco la oportunidad de comentar este estupendo conjunto con los personajes de la añeja serie *Ribbon no Kishi (La Princesa Caballero)*. Detallado y muy colorido, este minidiorama llamará la atención de cualquiera a poco que lo coloquéis en un lugar visible, y su precio es más que ajustado. Para no perdérsela, vaya.

[illegible]

Geki Ganger 3 de la serie *Uchuu Senkan Nadesico* **(sin escala, 190 mm) Kotobukiya: ¥5.800**

No puede pasar desapercibido ni por su esquema de colores ni por su fino acabado. Esta resina de casi veinte centímetros de alto, obra del modelista **Satoru Kyoroshi**, guarda en la simpleza de su diseño las mismas cualidades que podemos encontrar en el resto de la producción de la conocida casa Kotobukiya: pureza de líneas y calidad de materiales, lo que permite que el diseño original para la serie, realizado por **Rei Nakahara**, refleje ese cierto aire retro a lo Mazinger Z. Y además a un precio estupendo, menos de ¥6.000, para su tamaño.

[illegible]

Cómo no, tenía que ser una compañía del poderío de Takara la que pudiera hacer frente a la producción de un modelo de vinilo de estas características, nada menos que 41 cms. de alto. ¡Casi medio metro! Los 12.000 yens que vale son pecata minuta, una fruslería a pagar por este enorme muñeco de vinilo de Guyferd, y encima con la posibilidad de disfrutar montándolo. ¡A ver!, ¿dónde he puesto el teléfono de Japón...?

[illegible]

Esta casa no es excesivamente conocida ni pródiga en sus lanzamientos, y se limitan a una producción reducida pero de calidad, como demuestra esta versión suya del famoso Great Mazinger. Los más nostálgicos no encontrarán mejor versión.

[illegible]

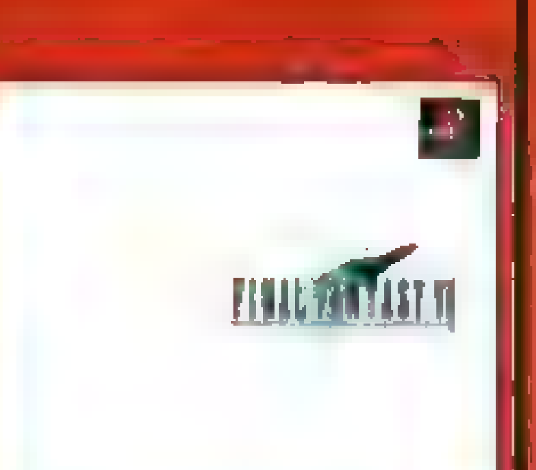
A tamaño real, y con un acabado impecable, la casa Oblongue Box (menudo nombrecito) presenta una escultura impresionante representando la máscara del enemigo alienígena de la película *Zeiram*. El busto, de más de treinta cms. de altura, tiene un acabado irregular similar al granito por su parte de atrás, y se apoya sobre una zona rectangular que presenta el logo del film en su parte frontal. Una pequeña parte del monstruoso rostro de Zeiram aparece por los huecos de la máscara, dando volumen y tridimensionalidad al conjunto. Eso sí, el precio es igual de impactante que el resto del conjunto, y deja este pedazo de pedazo al alcance sólo de los coleccionistas más pudientes. En fin.

QUE LO SEPAS

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

D A T O S	**Título:** Final Fantasy VII
	Precio: 5.800 ¥
	Compañía: Square Soft
	Plataforma: PlayStation
	Tipo: RPG
	Nº de Jugadores: 1



Lo primero que se podría decirme es que este artículo llega tarde. Con ya más de un año desde su aparición en Japón y varios meses en España, puede que este artículo no debiera hacerse ya, pero entre mi interés personal (y que Javier me ha dado finalmente ahora el permiso para ello), creo que aún se podrá hacer algo.

Sin ser absolutamente objetivo, el *Final Fantasy VII* me parece el mejor juego que jamás he jugado, y siendo objetivo, para aquellos a los que les guste el modelo de juego [illegible] RPG japonés es, y [illegible] lejos, el mejor [illegible] su género.

Pero por esta vez, siendo el juego de Playstation más vendido de la historia en España (y en Japón, y en Estados Unidos...), hemos [illegible] suponer que cada uno ya lo juzgará por sí mismo, disfrutando [illegible] sus aciertos y [illegible] sus posibles fallos. Así este artículo está más dedicado a solucionar algunos de los enigmas que puedan surgir en el juego, pudiéndose considerar más como una especie de mini-guía que como un análisis propiamente dicho.

CHEATER!!

—Para conseguir el último límite de Tifa, tienes que dirigirte a su casa y, [illegible] en [illegible] el piano [illegible] se encuentra [illegible] su habitación del segundo piso. Si allí introduces, nota por nota, la canción que suena en los recuerdos de Cloud cuando entra en esta habitación, se abrirá un compartimento secreto con una nota del tutor de [illegible], quien [illegible] leerá la próxima vez [illegible] suba al Highwind. Para [illegible] zompos [illegible] tienen [illegible] música [illegible], como [illegible] la combinación correcta es [illegible] o sea X, □, △, L1+△, L1+□, X, [illegible], △, L1+X, ○, X, □, X.

—Para conseguir la materia [illegible] sumergido, primero de [illegible] del poblado [illegible] Kalm, dirígete al reactor sumergido de Junon. Allí, combate en el tubo de cristal que conecta la base de Shinra con el reactor hasta que aparezca un enemigo que es un barco pirata con un esqueleto como mascarón. Para derrotarle, utiliza la materia Morfo, lo que [illegible] transformará en el citado mapa, [illegible] llevado al viejo, éste te lo cambiará por el casco submarino, que acabará con el límite de tiempo en el combate contra Emerald Weapon.

LA CLAVE DE LA MATERIA ENORME

Una vez en la aeronave de Cid, la combinación de la máquina para conseguir rescatar la materia enorme es ○ □ X X.

CONSEGUIR A YUFFI

Tras combatir con ella en un bosque, el orden de las respuestas que debes darle para que te permita entrar es segunda, primera, segunda, primera y segunda.

CONSEGUIR A VINCENT

En la mansión de Sinra Corp. dirígete a la caja fuerte del segundo piso e introduce la siguiente combinación: 36, 10, 59 y 97. Una vez abierta y obtenida la llave del sotano, dirígete a éste y abre el ataud donde descansa Vincent. Tras hablar dos veces con él e intentar marcharte, Vincent se unirá al grupo.

CONSEGUIR LAS MATERIAS MAESTRAS

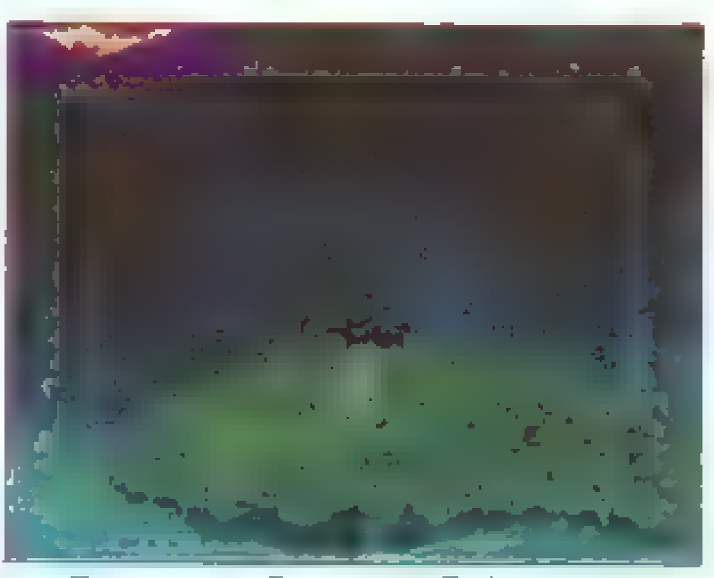
Si en el observatorio de Cosmo Cannon, en la máquina donde se depositan las materias enormes, equipas a un personaje con todas las materias de una misma tipología, como por ejemplo todas las convocaciones, al tocar la materia enorme del color correspondiente, conseguirás la materia maestra de ese color.

CONSEGUIR LA MATERIA DE CONVOCAR "LOS CABALLEROS DE LA MESA REDONDA"

Para ello deberás haber conseguido el chocobó dorado, con el que podrás cruzar el océano.

Una vez conseguido, hay que dirigirse a la isla secreta, en la esquina superior derecha de la pantalla. La isla secreta no está indicada en el mapa, por lo que puede resultar un poco difícil encontrarla en un principio, pero dando unas vueltas por la zona es fácilmente encontrable.

DERROTAR A EMERALD WEAPON



El terrible Emerald Weapon se encuentra escondido vagando por las profundidades del océano.

Digamos que ésto es harto difícil, sin importar el nivel al que tengáis los personajes. Lo mejor para derrotarle es llevar a los tres personajes (preferiblemente Cloud, Barret y Tifa) con un mínimo de nivel noventa. Equipa a uno de ellos con la materia de convocatoria «los caballeros de la mesa redonda» y la doble convocatoria, añadiendo a los otros dos la materia gesto, con la finalidad de duplicar los dos ataques que lanzará el personaje de los caballeros. Además es recomendable equipar a Cloud con un mínimo de seis contraataques, el atacar por cuatro y la Ultimate Weapon. Aún a pesar de que parezca que así va a ser fácil, Emerald sigue teniendo la escalofriante cifra de un millón de puntos de vida, por lo que quitárselos puede representar horas de frustrados intentos. Una vez derrotado, puedes intercambiar el segundo objeto al viejo de Kablm por la convocación maestra.

DERROTAR A RUBI WEAPON

Puede resultar para algunos incluso más difícil que destruir a Emeral, ya que tan sólo puedes utilizar un personaje para destruirle. El mejor sistema consiste en combatir con Cloud en el bosque que se encuentra junto al poblado del río de la vida, en el que encontrarás unos armadillos que, al utilizar el Morfo sobre ellos, se transformarán en fuentes de protección. Utilízalas todas sobre Cloud hasta que tenga 256 puntos de defensa, equípalo con seis contrataques como mínimo, el atacar por cuatro y la Ultimate Weapon. También debes ponerle como complemento la cinta, lo que inutilizará los efectos secundarios de los ataques de los tentáculos. Lo mejor para empezar el combate es entrar en el desierto con los otros dos personajes muertos (dejando que los monstruos los maten, o matándolos tú mismo —ya los resucitarás luego—) y el límite ya cargado, lo que le quitará nada más empezar una quinta parte de los quinientos mil puntos de vida que tiene. Por desgracia, después de tan difícil tarea, el viejo de Kablm sólo te cambiará la rosa del desierto por el chocobó dorado, que probablemente ya tienes si has llegado tan lejos.

EL TRIANGULO AMOROSO

El triángulo amoroso formado por Cloud, Aerith y Tifa no es una cosa preestablecida, como muchas otras del juego, sino que vas decidiendo tú mismo cómo acabará. A lo largo del juego, en las conversaciones con las dos chicas, se te darán varias opciones a elegir. Cada vez que eliges una respuesta, sumarás un punto en un marcador de una de ellas y restarás uno en la otra. A lo largo del juego se te darán noventa y siete posibilidades de responder, lo que finalmente concluirá en la Salchicha Dorada con una cita con la chica enamorada de ti. Romántico, ¿no? Una de las notas curiosas es que si a lo largo del juego consigues empatar a puntos, es decir, desagradas igualmente a las dos, y ya estás llevando a Yufie, la cita de Cloud será con la joven ninja, que intentará cosas deshonestas con el protagonista.

EL FIN DE SEPHIROT

Muchos dicen que el final del Final Fantasy es un poco como Akira (o Evangelion, según se mire), lo acaban haciendo tan profundo que puede resultar lioso. Para los que quieran la explicación oficial de Squaresoft del final, ésta es más o menos así: Cloud se enfrenta a Sephirot en el interior del río de la vida, que no era otro lugar que su propio interior. La esencia de Sephirot había quedado atrapada cuando Cloud lo lanzó allí hacía cuatro años, y el auténtico objetivo de Sephirot era penetrar aún más adentro del planeta para controlarlo por completo. Una vez derrotado, su esencia no tiene ningún otro lugar donde ir y se desvanece por completo. Cloud se hubiera quedado entonces atrapado en el río de la vida, pero alguien le ayuda desde allí a salir: Aerith. La última de los antiguos se había fundido con el río de la vida al ser introducida allí por Cloud, como el mismo Sephirot, y allí había preparado el planeta para la llegada del meteorito. Cloud lo entiende y confía en ella para salvar el planeta. Finalmente, cuando el meteorito está a punto de destruir la Tierra, Aerith utiliza el río de la vida para rechazarlo, con lo que sale del río de la vida con su cuerpo renacido. Plis, plas, final feliz, con lo que Cloud quedará con la pareja que se decidiera en la Salchicha Dorada.

entre ellos, lo que culmina en el triángulo amoroso formado por Cloud, Tifa y Aerith, que se va desarrollando como una segunda historia dentro del guión central. Gráficamente hablando, roza la perfección, combinando perfectamente los gráficos renderizados con figuras y animaciones 3D. La culminación del uso del 3D está en los conjuros de convocatoria, como en Neo Bahamut o el Nova de Sephirot, que es el conjuro más impresionante que he visto. La banda sonora, en especial la del combate final, es, como en todos los *Final Fantasy*, el aspecto más cuidado, con una variación orquestal increíble.

No puedo decir más que este juego se ha quedado con un pedacito de mi corazón (pirulín, pirulón —JJ), y que si aún no lo tienes, te hagas con la edición española del mejor juego de la historia de Playstation.

Personalmente me sería muy difícil catalogar este juego como un simple y mero RPG, sino, como decía el anuncio publicitario, sería más bien una película de anime, llena de emoción, intriga, amor y odio, siempre con un guión y desarrollo que dejaría en pañales a la misma *Evangelion*. Los personajes están perfectamente caracterizados, llevándose hasta el último detalle las relaciones

DARKMIND

EN FIN, QUE...

Jugabilidad	99%	GLOBAL 99 %
Sonido	99%	
Gráficos	99%	

*porque el 100% no cabía

❖ Menos de 32 ❖

Aprovechando el comentario del *Final Fantasy VII*, podemos dar un repaso a la mayor saga de RPGs creada en Japón. Desde su primera aparición en 1987 para la Famicon de Nintendo, la saga creada por **Aoki Katsuhiko** ha ido ganando millones de adeptos entrega tras entrega, pasando de 600.000 ventas en sus inicios a 5.000.000 de unidades vendidas en su sexta entrega para la Superfamicon. La clave de este éxito han sido varias, como elaborar un detallado escenario, con una fabulosa ambientación, que paso de ser un colorista mundo medieval y fantástico en sus primeras cuatro entregas a uno oscuro y dramático en el que se combinaban tanto la magia como las máquinas. Pero sin duda alguna, la norma que se repite en todos y que ha hecho de la saga *Final Fantasy* lo que es ahora, ha sido siempre una excepcional historia, con unos personajes perfectamente caracterizados que viven, sienten y mueren en lugar de tratarse de los clásicos y meros arquetipos de héroes, lo que conseguía involucrarte personalmente en el desarrollo de la historia. Además, en la confección de esta saga Squaresoft siempre ha gozado de la colaboración de grandes artistas, como **Nobuo Uematsu**, que se encargó desde un principio de la banda sonora (lo que es para muchos lo mejor de los *FF*), y el excepcional genio de **Yoshitaka Amano**, como ilustrador y diseñador de personajes.

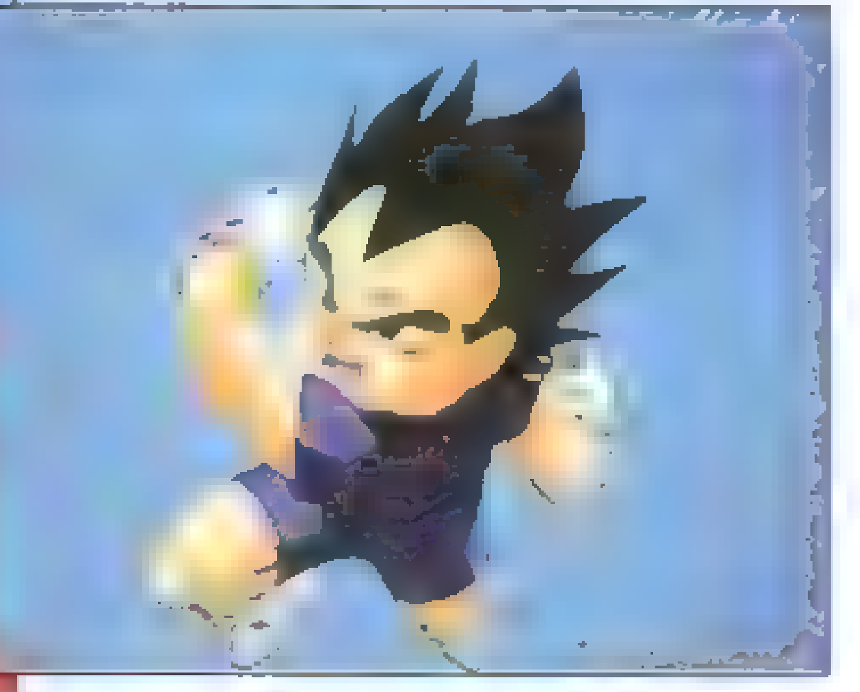
La saga de los *Final Fantasy* siempre se desarrollá en el mismo planeta con varios miles de años entre juego y juego, aunque conservando algunas notas comunes entre uno y otro. En un principio, como excepción, los *Final Fantasy I, II y III* no guardan ninguna relación ni entre ellos ni con el resto de los juegos, excepto los chocobos (a partir del *II*) y que el enemigo final del *III* utilizaba como magia suprema el *meteo*, que se convirtió en una constante en todos los *FF*, especialmente en el cuatro, ya que era el conjuro legendario para destruir a la encarnación del odio (y que 30.000 años después sería utilizado por Sephirot para destruir el mundo). Un aspecto curioso, y que se ha convertido en una tradición (no para los *FF* sino para los últimos juegos de Squaresoft) es que siempre hay un imperio u organización que domina el mundo o está a punto de hacerlo, los cuales despiertan siempre algún tipo de poder antiguo que acaba dominando algún lugarteniente de la organización, que traiciona al líder y acaba destruyéndola como sería el caso de Sephirot, Kefka o el hermano de Cecil. Las relaciones entre los juegos pasan de ser superficiales, como el caso de la aparición especial de Mog en el *FF VII*, a argumentales de peso, como el hecho de que los antiguos que mencionan a lo largo de todo el juego son los Espers absorbidos por Kefka en el *FF VI*, y que Aerith es la última de la estirpe de Tina.

Pues bien, la saga de Squaresoft ha sido públicamente reconocida como la mejor colección de RPGs del mundo, desbancando sin duda a su hasta el momento mayor rival, *Dragon Quest*. Por desgracia, y a causa de la barrera del idioma (y de que ya hace años que están agotadas), parece en un principio imposible jugarla al completo, con las tres posibles excepciones de los *Final Fantasy I, IV y VI* que fueron traducidos y editados fuera de Japón con titulados correspondientemente *FF I, II y III*. Por suerte, el *FF IV* ha sido reeditado en Japón para la Playstation, conservando los gráficos originales y añadiendo animaciones renderizadas. Por desgracia, de momento ni ha sido traducida ni se han sacado más, pero sólo podemos esperar que pronto lleguen hasta nuestras manos.

DRAGON BALL GT

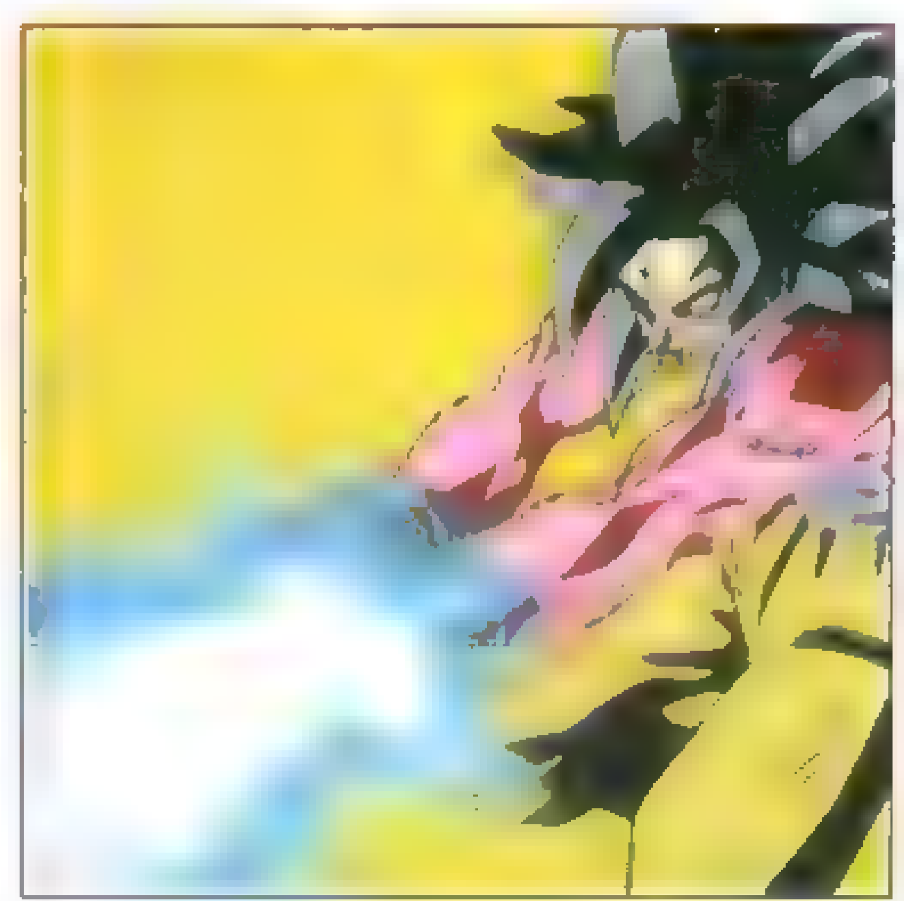
EL FINAL DEL FIN

La memoria de la cultura mediática de masas es más volátil de lo que cabría suponer. Resulta imposible cuantificar las veces que, en el mundo actual (en el que por fortuna o por desgracia nos ha tocado a todos vivir) lo que en tiempos antiguos recibiría el estatus de obra maestra o hecho histórico ha pasado a engrosar hemerotecas, archivos de los periódicos o alguna librería, y después se ha sumergido sin dejar rastro en el apabullante torrente de acontecimientos que acompaña este trepidante fin de milenio.



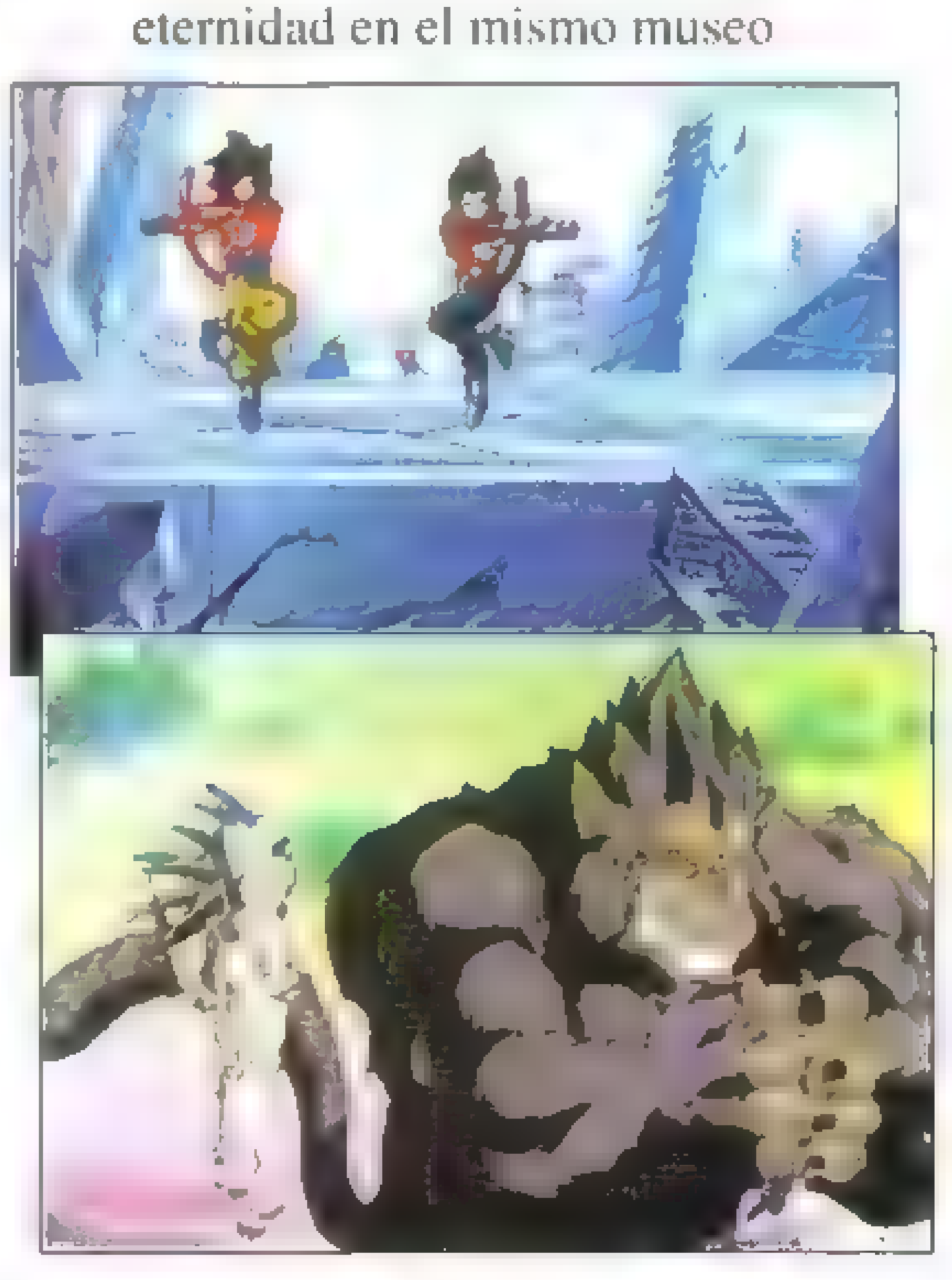
Dicho de otro modo, la ciencia avanza que es una barbaridad, un avance no exclusivo de ella: la cultura, la música, el arte, las formas de pensar, de relacionarse con los demás, de trabajar, de vivir en definitiva: todo tiene su evolución constante, y en ese incesante ir y venir de gentes, hechos y culturas, es normal que unos acontecimientos perduren más y otros menos, así como que tengan mayor o menor influencia en la sociedad.

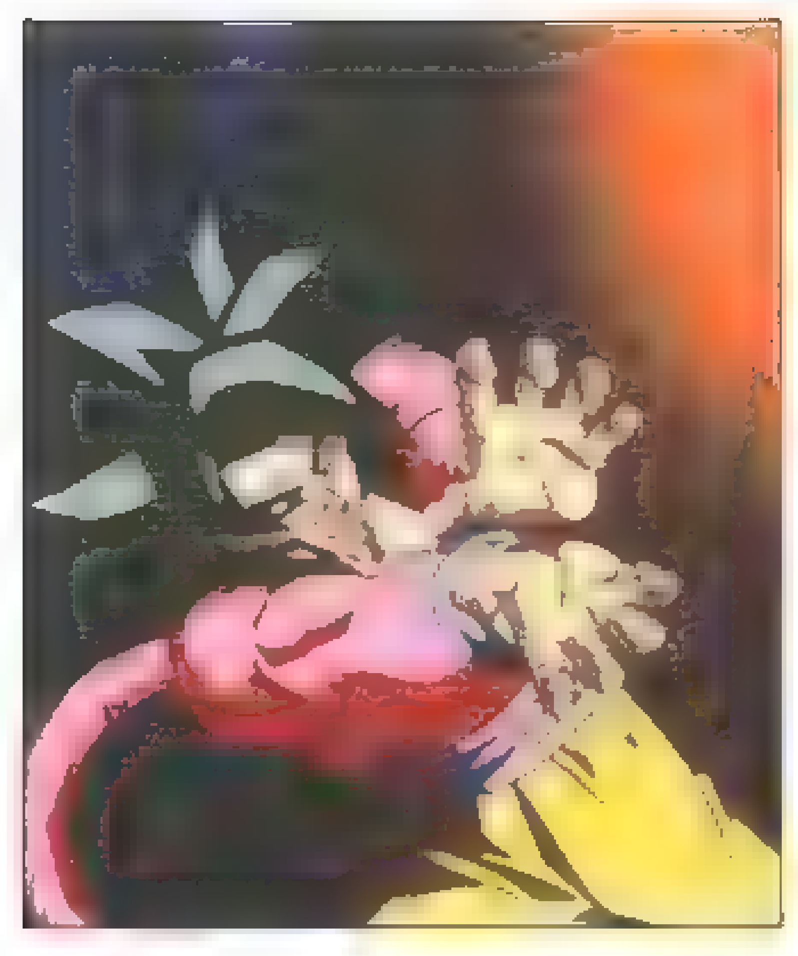
Esto me lleva a retomar la idea con la que comenzaba: la memoria de nuestra sociedad de hoy. Hace veinte, quince años, los niños españoles se diferenciaban más bien poco de los de ahora. Cierto que el infante de fin de milenio tiene comparativamente una variedad infinitamente más amplia de cachivaches para escribir en la carta a los Reyes Magos. Pero los niños siguen buscando héroes, y los encuentran en la televisión, la música, el cine y los cómics: esto sí que no ha cambiado (quizás ahora sea conveniente añadir a la lista los videojuegos). Y es en estos campos donde surgen héroes olvidados como *Candy Candy*, Enrique y Ana, *La Abeja Maya*, *Orzowei*, *El Comando G*, *Marco*, *Heidi*, *Battlestar Galactica* o *El Valle Secreto*. Y el Spiderman de **Gene Colan**, el Batman de **Frank Miller** o los X-Men de **John Byrne**. Y *El Coche Fantástico*, y Parchís... ¿y dónde están Bioman, los TurboRangers, Modern Talking, los Hombres G, *Jiban*, *Winspector*, *Destello Azul*, *Los Goonies*, Nick Kamen, *Bateadores*, *Robotech*, Kriss Kross, el Break Dance, la música acid?

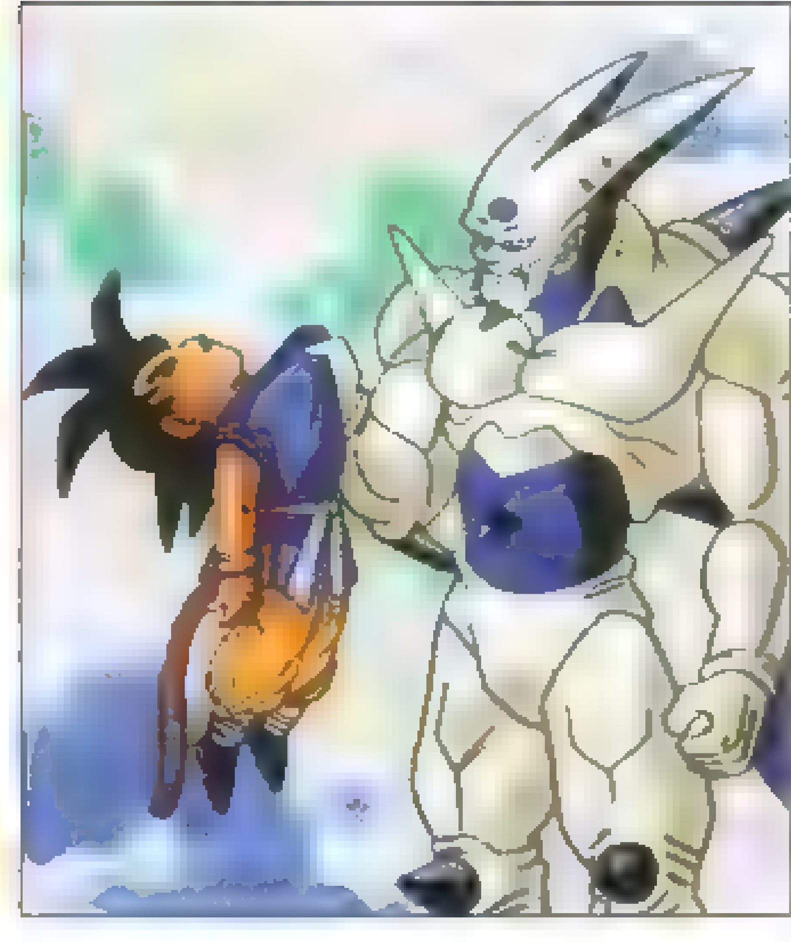


Puede que mi lista haya refrescado la memoria a muchos, pero lo cierto es que todos los grupos, artistas, películas, series de TV, etc. que he mencionado han pasado a mejor vida en ese limbo en el que permanecen hasta que por azar o suerte vuelven a aparecer en el mejor de los casos o son completamente olvidados en el peor de ellos. Por mucho que nostálgicos como nosotros (en el campo del manga) u otros en cualquier otro aspecto nos esforcemos en recordar las viejas glorias, hoy en día la verdadera popularidad se la llevan más bien pocos: *Spawn*, **Leo DiCaprio**, los BackStreet Boys, los Tamagotchis… y *Dragon Ball*.

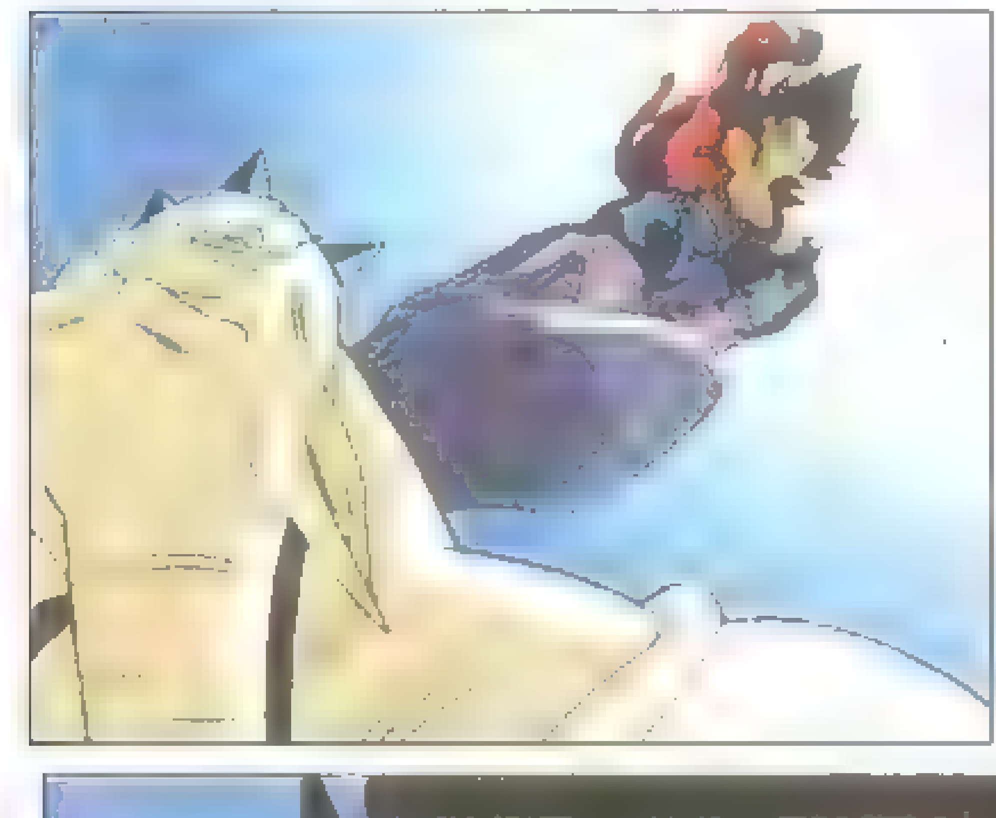
Si esta última pasará a la eternidad en el mismo museo







de leyendas en el que residen Led Zeppelin, *Star Wars* o **Orson Welles**, o por el contrario se unirá a las anteriormente citadas es algo que está todavía por ver. Pero lo cierto es que para mucha gente entre la que inevitablemente me incluyo, la obra de **Akira Toriyama** y su posterior adaptación al anime han supuesto muchos y muy memorables momentos de su juventud, bien frente a la pantalla del televisor, frente a las páginas de un tebeo o comentando la escena de turno con los amiguetes. Por no hablar del tráfico de fotocopias por correo (aprovecho para saludar al editor de Manganime), las colaboraciones con los primeros fanzines, la expectación ante la aparición del siguiente tomo o la posibilidad de conseguir uno de los últimos Shonen Jump.



Pese a lo que pueda parecer, recibo con gratitud la noticia de que *Dragon Ball GT* termina, cerrando así la saga. Creo que es muy necesario que el público español madure, y esta parece ser la única forma de que lo haga. Alternativas a *Dragon Ball* no faltan, ni en el mercado del cómic ni en sus respectivas contrapartidas en animación, videojuegos, juguetes y demás productos derivados. *Evangelion* parece estar abriendo brecha, aunque es muy difícil que vuelva a movilizarse el país en un fenómeno como el del niño mono pelopincho y con rabo si no se cuenta con el apoyo de la televisión, un elemento clave en toda la maquinaria de la industria del manga y el anime y que desgraciadamente ha desaparecido casi absolutamente en España.

Sinceramente creo que la obra ya ha dado de sí más de lo que podía y se merece un merecidísimo descanso: seguir con ella sería convertirla en el **Kareem Abdul-Jabbar** del manga: puede que aún se haya retirado a tiempo como **Michael Jordan**.

Luis Alís

ESTO SE ACABA

Una vez más, y para finalizar ya de una vez las aventuras del famoso personaje y compañía que ha cautivado a medio mundo y está en proceso de cautivar al otro medio, se ha vuelto a tomar la excusa de ir recuperando las bolas del dragón en una aventura contada en el ya famoso formato de "journey" que *Dragon Ball* ha explotado al máximo, en el que habrá que enfrentarse con enemigos cada vez más poderosos. Si la serie hubiera seguido un mínimo de lógica, el estado de Super Saiyajin 4 superaría en poder a los mismísimos dioses: ¿y de repente una especie de dragón es capaz de vencer a una fusión de Vegeta y Gokuh en cuarta? A mí que me lo expliquen. Porque encima, si se supone que Son Gokuh es el auténtico Super Saiyajin legendario, habrá un nivel (debe haberlo, de hecho) al que Vegeta no pueda

llegar. Evidentemente, el Super Saiyajin 4 no lo es, ya que está al alcance de Vegeta, así que debemos pensar que hay un estado de Super Saiyajin 5... ¿o es posible que Vegeta pueda alcanzarlo también? En tal caso habría un sexto... vamos, por favor, un poco de seriedad. Pienso que Toriyama se ha equivocado de lleno al confiar en los guionistas de unos productores negreros que no tenían bastante con haber convertido una historia ligera, de aventuras más o menos divertidas con cierto tono picantillo en un horripilante monstruo que se ha fagocitado a sí mismo y que ha destruído en menos de un año y por la glotonería y avaricia de la Toei Animation y Bandai una leyenda que poco a poco había construido semana a semana en el Shonen Jump **Akira Toriyama**. Tras ir pegandose y vencer a los siete dragones que habían robado las bolas, los guerreros consiguen por fin (y es que la serie se ha acabado, se acabó Son Gokuh, id haciéndoos a la idea) la ansiada paz que iban ansiando desde hace años: el limbo en el que descansarán a partir de ahora y los problemas a los que tendrán que enfrentarse los personajes de ahora en adelante será menos peligroso pero más real: el olvido de los aficionados. Es evidente que si obviamos la mayoría de *Dragon Ball GT*, el resto de la serie original merece un puesto más que destacado en los anales de la particular historia del manga y el anime, no ya sólo en España sino en Japón y en el resto del mundo, donde ha alcanzado cotas de popularidad inigualadas hasta el momento.

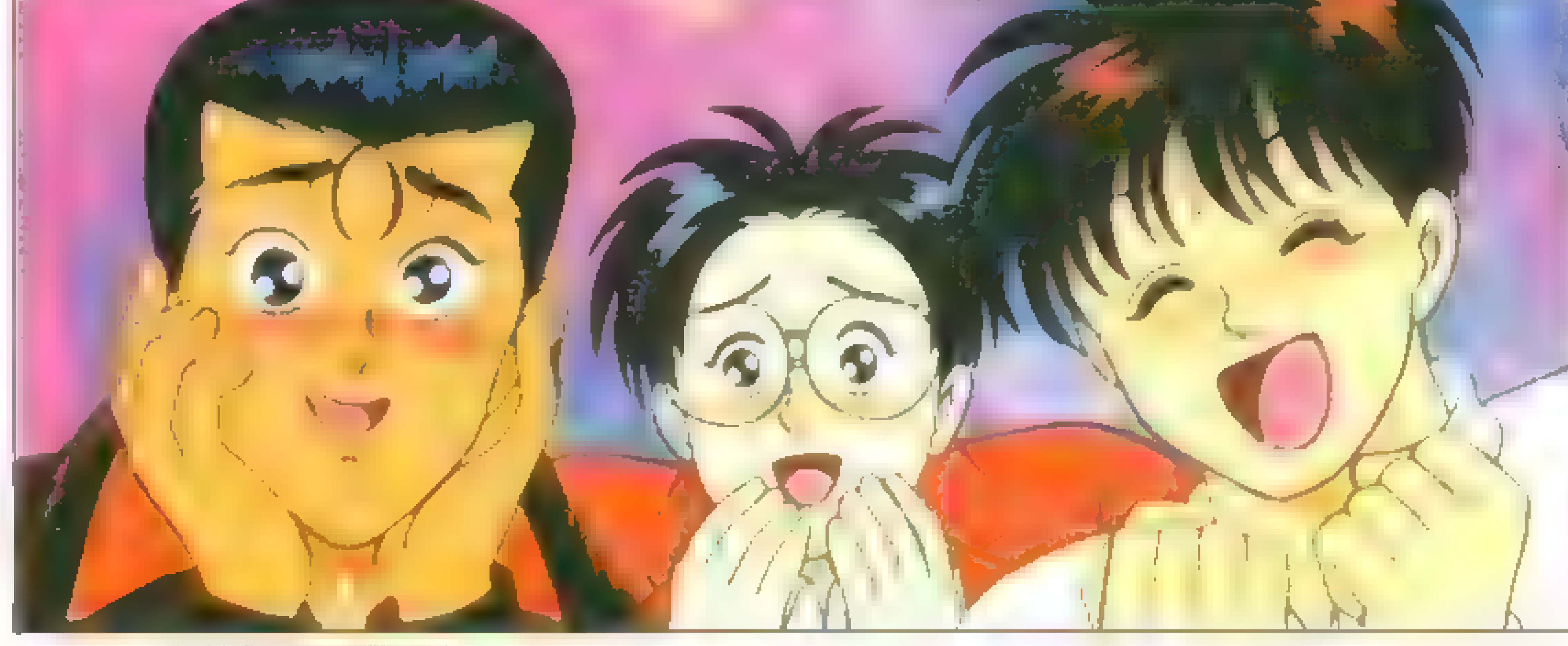
Equipo Cuchipanda

Shojo y Spokon

Los deportistas también tienen su corazoncito

El shojo es un género cuya característica principal es su proverbial versatilidad. Una ingente variedad de contenidos pueden tener cabida en el infinito cajón de sastre que representa esta peculiar forma de entender el manga: el folletín novelesco, las crónicas vampíricas, fantasía heroica, soap opera, fuerzas sobrenaturales, amor homofílico y, por qué no, el deporte. Así, a pesar de que este elemento constituye uno de los elementos más explotados en el shonen manga, también ha calado hondo en el shojo debido a la gran importancia que tiene en la sociedad japonesa la práctica deportiva. Desde la más tierna infancia y sobre todo en su época estudiantil, se estimula a los jóvenes a unirse a clubs deportivos para desarrollar su espíritu de superación, fomentar su cohesión con los demás miembros del equipo y mantenerlos en forma, al más puro estilo samurai.

En sus orígenes el género deportivo era conocido como "spokon" , término que provenía de la expresión «sports konjo», agallas en el deporte. Esta denominación, hoy en día fuera de uso, se aplicó a los mangas deportivos de la época, principalmente dedicados a los deportes tradicionales del país como el karate, el sumo y el judo. Así, el primer spokon del que se tiene conocimiento fue *Igaguri kun*, obra de **Eiichi Fukui** publicado en la revista Boken Oh en 1952, y que narraba las aventuras y desventuras de un joven judoka, obteniendo un gran éxito de ventas. El género deportivo no tardó en echar raíces y pronto surgieron otros mangas basados en deportes de corte occidental como el tenis, béisbol, voleibol... En la década de los sesenta se publicaron dos títulos muy representativos del que tras la 2ª Guerra Mundial se considera el deporte rey en Japón: *Chikai no Makyu* de **Tetsuya Chiba** y **K. Fukumoto** que, publicado en el semanario Shonen Magazine de Kodansha, contaba la historia de Hikaru Ninomiya, un joven fanático del beisbol, quien tras grandes esfuerzos y sacrificios alcanzaría el título de Campeón del mundo para su país; y *Kyojin no Hoshi* (1966) de **Ikki Kajiwara** y **Noboru Kawasaki**, un cómic que contribuyó a crear escuela con un estilo narrativo plagado de exageraciones hiperbólicas y escenas deportivas imposibles en la realidad pero llenas de una gran carga dramática que conseguían encandilar al lector.



Aoki Densetsu Shoot!
© Tsukasa Ooshima/Kodansha/Fuji TV/TOEI Animation

Igaguri Kun
© Eiichi Fukui/Boken Oh/TMS

Kyojin no Hoshi
© Ikki Kajiwara/Noboru Kawasaki/Kodansha/TMS

Ashita no Joe
© Tetsuya Chiba/Kodansha/TMS

Captain Tsubasa
© Yoichi Takahashi/Shueisha
© Yoichi Takahashi
Shueisha/Tsuchida Pro

Sin embargo el manga que todavía ocupa un lugar de honor en el recuerdo de los japonenes fue *Ashita no Joe* (1968) de **Asao Takamori** y **Tetsuya Chiba**, donde, con especial crudeza, se describía el verdadero martirio chino al que se sometió el joven boxeador Jo Yabuki para mantenerse en su categoría y lograr el sueño de su vida, el título mundial, victoria que nunca llegaría a alcanzar al morir trágicamente en el ring. El manga tuvo una adaptación animada que aquí pudimos ver inconclusa gracias a la iniciativa de Antena 3 y con un doblaje sudaca la mar de simpático.

Después surgieron otros mangas sobre sumo (*Ore wa Teppei* de **Tetsuya Chiba**), sobre lucha libre (*Tiger Mask* de **Tsuji** y **Kajiwara**), sobre fútbol americano (*Football Taka* de **Noboru Kawasaki**)... los cuales seguían ostentando como denominadores comunes el sacrificio como valor predominante y un argumento monocolor centrado fundamentalmente en el deporte mismo.

También hay que destacar los cómics sobre fútbol—que actualmente gozan de un protagonismo parejo al del béisbol— y, lógicamente, *Captain Tsubasa*, el spokon de fútbol por antonomasia. Poco se puede decir de este manga de **Yoichi Takahashi** que nosotros, los españoles, no sepamos ya, desde que en 1989 la "Olivermanía" invadió nuestro país de un modo sólo comparable a lo que ocurrió con *Dragon Ball*. En un abrir y cerrar de ojos, todos los niños (y los no tan niños) deseaban emular las hazañas del legendario capitán del Nankatsu, Tsubasa Ozora, y sus compañeros de equipo, o suspiraban por las cachas del Kojiro Hyuga. Tras él, una legión de mangas sobre fútbol como *Oretachi no Field* (**Kenichi Muraeda**), *Ganbare Kickers!* (de **Noriyuki Nagai**, cuyo anime pudimos ver en España bajo el título de *Supergol*) o la reciente *Shoot!* se hicieron eco de la obra de **Takahashi** y de la creciente afición por el futbol que despertó la misma en la sociedad japonesa, hasta el punto de deberle en parte la instauración de su propia liga, la **J-League**.

Algunos mangas deportivos se fueron aproximando cada vez más al shojo, constituyendo un género nuevo y ecléctico sin una denominación precisa pero de perfiles bien definidos, ya que en este tipo de shojo el tema deportivo se concibe como un recurso más, como un medio, no como un fin considerado en sí mismo. Utilizado como un perfecto vehículo para transmitir los sentimientos e intimidades de los personajes, queda así en un segundo plano que consigue desmitificar la carga idealista que imbuye al deportista, al atleta, al héroe que supera todas las dificultades para lograr la victoria cuando a lo largo de toda la historia no cesa de demostrarte que sólo es un ser humano, cuyo punto débil es el corazón. Ejemplos evidentes de este nuevo género son *Attack nº1* (La Panda de Julia) de **Chikako Urano** y *Sign wa V!* de **Shiro Jinbo** y **Akira Mochizuki**, dos mangas con sendas heroínas jugadoras de voleibol que movieron masas entre el público femenino con motivo de la medalla de oro obtenida por el equipo japonés de voleibol femenino en las Olimpiadas de 1968. Idéntico éxito obtuvo a principios de los ochenta el manga y posterior anime de shojo-voleibol *Attacker You!*, que pudo verse en Tele5 con el título de *Juana y Sergio*.

Cuatro supuestos claros de esta mágica combinación entre el shojo y el spokon son:

Ace wo Nerae!
© Sumika Yamamoto/TMS

Ashita he Attack!

Attack nº 1
© Chikako Urano/Kodansha/TMS

Ace Wo Nerae

Sumika Yamamoto elaboró el paradigma perfecto del sport shojo. Con el tenis de trasfondo y punto de encuentro, nos entreteje una hermosa historia de amor entre sus protagonistas principales, los cuales hacen gala de una gran abnegación y entrega al deporte: Hiromi Oka, una muchacha traviesa y alocada que un día descubre que ama el tenis, Tohdoh, el típico tío bueno y estrella del tenis del instituto, quien un buen día descubre que está enamorado de Hiromi y que ella le corresponde y Jin Munakata, el frío y duro entrenador del instituto Nishi, que un buen día descubre que todavía no ha perdido la ilusión de amar. Los tres renuncian a su amor y todos por el

tenis, para que Hiromi tenga la oportunidad de explotar su don innato para ese deporte y pueda llegar a la cumbre del tenis mundial. Pero con el tiempo el triángulo se deshace y uno de los personajes abandona la escena de la vida, para que el círculo se cierre sobre un final tan dramático como solamente la muerte silenciosa puede llegar a ser. Jin Munakata muere de leucemia a los 29 años tras haber dejado como legado una estrella mundial. Tanto la serie como la película fueron producidas por la Tokyo Movie Shinsha, y aquí las disfrutamos gracias a Tele5.

Touch

El ya de sobras conocido manga de **Mitsuru Adachi** nació en 1981 por obra y milagros de la Shonen Sunday Comics, sumando en total 26 tomos, 108 capítulos de televisión y tres películas el bagaje de una de sus obras más extensas y que goza de mayor popularidad en su país y en el nuestro, donde a pesar del evidente éxito de la serie de televisión varias veces emitida por Tele5, su versión manga, que empezó a publicar Norma, no llegó a cuajar. Sin embargo hablar de shojo-spokon y no nombrar esta obra constituiría una especie de sacrilegio, ya que es en *Touch* donde de una manera evidente brotan a la luz las premisas del género. Es una comedia estudiantil que radica en dos sucesivos triángulos amorosos donde el Koshien no es el Santo Grial, sino una vía para alcanzar el amor, la redención y la admiración de la persona amada. El tratamiento de los personajes es impecable y la historia es contada con gusto, lentamente, enfatizando esos momentos de reflexión en los que el silencio es más revelador que las palabras y los personajes más humanos que nunca.

Touch
© Mitsuru Adachi/Shogakukan

YAWARA

Lo primero que te llama la atención cuando tienes en tus manos alguno de los 29 tomos de este manga de **Naoki Urusawa** y publicado por el magazine **Big Comic Spirits,** es el hecho de que la protagonista Yawara Inokuma quiere ser una chica como las demás, reivindicación que no cesa de repetir a lo largo de toda la historia, aunque los obstáculos que tiene en contra no son nada despreciables: primero, nació en el seno de una familia de grandes judokas; segundo, su abuelo Jigoro, un hombre de infinitos recursos, tanto lícitos como ilícitos y que está acostumbrado a salirse siempre con la suya; y por último, que lleva el judo en la sangre, y frente a eso, Yawara se dará cuenta de que no se puede luchar. Pero el verdadero drama de su vida es la inexplicable ausencia de su padre, de la que se siente culpable desde que siendo una tierna infante lo tiró del tatami con un impresionante "ippon sionage". Así, nuestra heroína, perseguida por Matsuda, un periodista pesado que no deja de meterse en su vida, acosada por su eterna rival, la epatante multimillonaria "ganalotodo" Sayaka Onami, y rendida ante los encantos del playboy Kazamatsuri, para más "inri" entrenador de la niña consentida, se debate entre el judo y la consecución de sus sueños juveniles de encontrar el amor.

Y al final, en un retruécano milagroso, lo consigue todo a la vez, una medalla de oro en los Juegos Olímpicos y una suscripción vitalicia al diario "The Sport". **Kitty Films** adaptó parte de la historia al anime en 124 capítulos que pudimos disfrutar los que recibimos las cadenas TV3 o Canal 9, rebautizada, eso sí, como *Cinturó Negre* y *Ginger*, respectivamente, y avalando su éxito se produjeron posteriormente una película (1992) y un TV Special (1996), que cubría su aventura en Atlanta.

Slam Dunk

El manga de baloncesto por excelencia es obra de **Takehiko Inoue**, un fanático del basket NBA, quien desde 1990 a 1996 ofreció en las páginas del **Shonen Jump** una historia que además de destilar emocionantes partidos, sudor y competitividad a raudales, también era una historia de amor. En ella, Hanamichi Sakuragi, un joven estudiante del instituto Shohoku, tras ser humillantemente rechazado por cincuenta chicas decide, cuando conoce a Haruko Akagi, la chica de sus sueños, hacer lo imposible para conquistar su corazón, incluso apuntarse en el equipo de baloncesto del que ella es manager. A partir de ese momento la vida para Sakuragi se convertirá en un interminable entrenamiento, primero para conseguir y mantener su puesto en el equipo y más adelante, para ser el mejor. Aunque el baloncesto no está considerado un deporte profesional en Japón, el éxito de este manga nos demuestra la gran cantidad de aficionados y practicantes con que cuenta este deporte, éxito que decidió a la **Toei** y a la **Asahi TV** a llevarla a la pequeña pantalla, cubriendo un total de cien capítulos, sin contar los dos TV specials y las cuatro películas emitidas entre 1994 y 1995.

Después de este breve análisis resulta evidente que este nuevo género está en plena efervescencia y raro es el manga spokon que no cuenta con una trama amorosa, bien como elemento básico o bien como un aliciente más con que aliñar la historia. De esta manera se describe la figura del deportista como alguien normal con el que cualquier chico/a se sentiría identificado y que busca el sentido de su vida no sólo en las satisfacciones que obtiene con la práctica de su deporte favorito sino también en el terreno del corazón.

Eva Martínez Sanchis

Mononoke Hime Spdtrk

VICL-572
62:53

1 Ashitaka nikki
2 Tatari kami
3 Tabidachi —nishi he—
4 Norowareta chikara
5 Edo
6 Deai
7 Kodama tachi
8 Kami no Mori
9 Yuugure no tatara joL
10 Tatari Kami II —ubawareta yama—
11 Eboshi gozen
12 Tatara fumu onna tachi —eboshi tatara uta—
13 Juukyo
14 Higashi kara kita shonen
15 Requiem
16 Ikiro
17 Shishi kami no mori no futari
18 Mononoke Hime Instrumental Version
19 Requiem II
20 Mononoke Hime Vocal
21 Tatakai no taihou
22 Tatara jouzen no tatakai
23 Norowareta chikara II
24 Requiem III
25 Kousatsu
26 Tatari kami III
27 Shi to nama no Adagio
28 Sousen no sekai
29 Sousen no sekai II
30 Shi to nama no Adagio II
31 Ashitaka to San
32 Mononoke Hime Vocal Ending
33 Ashitaka nikki Ending

Esta Banda Sonora con mayúsculas representa un punto y final en una de las colaboraciones más fructíferas de la historia de la animación japonesa: la del director **Hayao Miyazaki** y el compositor **Jo Hisaishi**. Es el excelente broche de oro a una película como *Mononoke Hime*, que ha logrado alzarse hasta el puesto de película más taquillera de la historia en Japón, superando a cualquier otro filme, de animación o imágen real, local o foráneo, que se haya estrenado en el país.

Probablemente estemos, como no podía ser de otra manera, ante la mejor banda sonora orquestal que haya realizado hasta la fecha el autor, superando los grandes logros de *Nausica* y desplegando un impresionante entretejido de sonidos que van desde el ritmo tribal al pasaje épico y emocionante, con un más que inteligente y comedido uso del tema central, que es, dicho sea de paso, magnífico y equilibrado, y muy sugerente y expresivo. Sin las extravagancias que realizó en otros trabajos, ha utilizado instrumentos clásicos, con una especial predominancia del violín y demás instrumentos de cuerda y se ha apoyandose en la meritoria interpretación realizada por la Tokyo City Philarmonic Orchestra, lo cierto es que toda la banda sonora compuesta de 33 temas es una verdadera joya que merece una atención especial y que en absoluto desmerece el trabajo de cualquier otro compositor de bandas sonoras o música clásica de la actualidad, estando incluso por encima de muchos de ellos (personalmente, y creo que **James Horner** es un gran compositor, prefiero la música de *Mononoke Hime* a la de *Titanic*). Esperamos que la futura distribución global de *Mononoke Hime* por parte de Disney descubra al resto del mundo civilizado y sin civilizar la iconmensurable belleza de esta banda sonora que, por supuesto, recomendamos a cualquier persona que disfrute mínimamente de cualquier género musical.

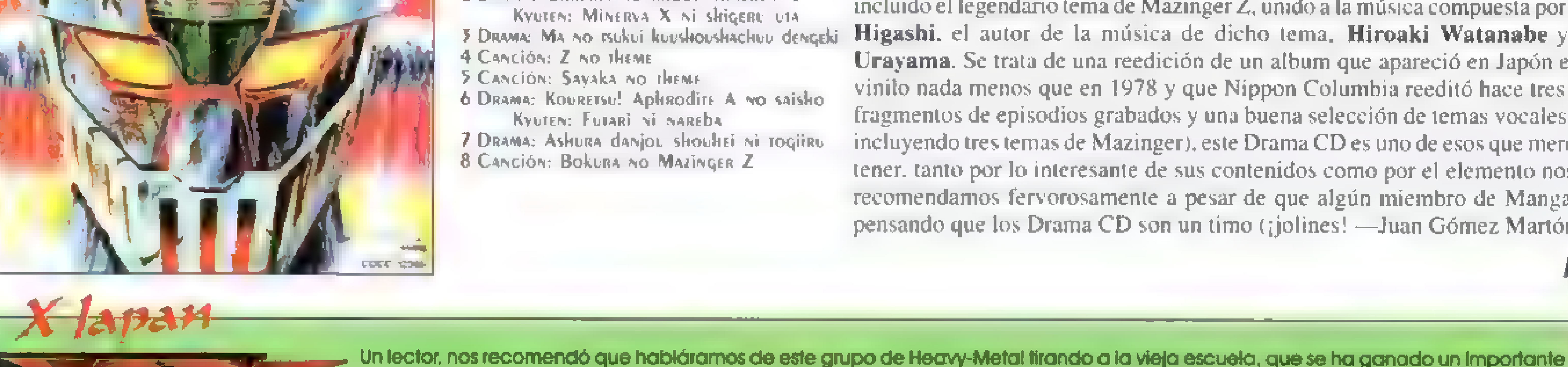
Mimi wo Sumaseba

VICL-573
46:07

1 Chikai no machi
2 Neko wo tsuikakete
3 Chikyuya
4 Elf no Jouoh
5 Natsu no owari
6 Tachiake hanashi
7 Densha ni tsurarete
8 Chikai no ue, kenpuuari
9 Engels Zimmer (Tenshi no Heya)
10 —Violin Tuning—
11 Country Road (Violin Version)
12 Shouten no kuuzen
13 Fureru kumo, shikoku chikai
14 Kimeta! Watashi Monogatari wo kaku
15 Tobou! Hoka wo tsukamu no da!
16 Furui kibanga
17 Canon
18 Ningyo no mori
19 Saisutou
20 Baron no uta
21 Yoru ake
22 Country Road

Realizada íntegramente de forma electrónica, esta banda sonora compuesta para la película del mismo título dirigida por **Isao Takahata** y basada en la novela homónima destaca precisamente por dos características concretas: se trata de un trabajo mucho más ligero y experimental de lo que nos tenía acostumbrados el compositor **Joe Hisaishi**.

Ligero porque se nota una cierta falta de desarrollo y profundidad: los temas son agradables y se dejan oír, pero algunos suenan banales y faltos de emoción, algo a lo que contribuye en algun modo los tintes asépticos y de MIDI barato que a veces aparecen en algunos temas. Bien, quizá el asunto no sea tan grave pero es evidente que hay relación. Y experimental justamente también por eso. Sabemos todos de sobra que **Hisaishi** es capaz de la mayor de las epicidades a la hora de componer, y el comentar este disco junto con la banda sonora de *Mononoke Hime* descentra a cualquiera. El caso es que da la impresión de que el autor ha querido experimentar o bien probar un acercamiento distinto a un filme que en principio tenía bastantes puntos de disparidad con las otras obras animadas que había producido el Studio Ghibli. Por lo demás, es un disco que puede resultar apetecible por varias razones, entre las que se cuentan la curiosidad, el completismo de obras del genio **Hisaishi** o simplemente porque te ha gustado la película. Sin embargo, no es ni mucho menos el *summum* e incluso me atrevería a decir que, si bien goza de un nivel de calidad contrastado, podría meterse en el saco de los prescindibles, sobre todo si vuestra economía se parece remotamente a la mía y de otros MangaZonos. Si teneis dinero para comprar un solo disco, id a por el de *Mononoke Hime*, es un acierto seguro.



Mazinger Z Drama Series

COCC-12396
50:15

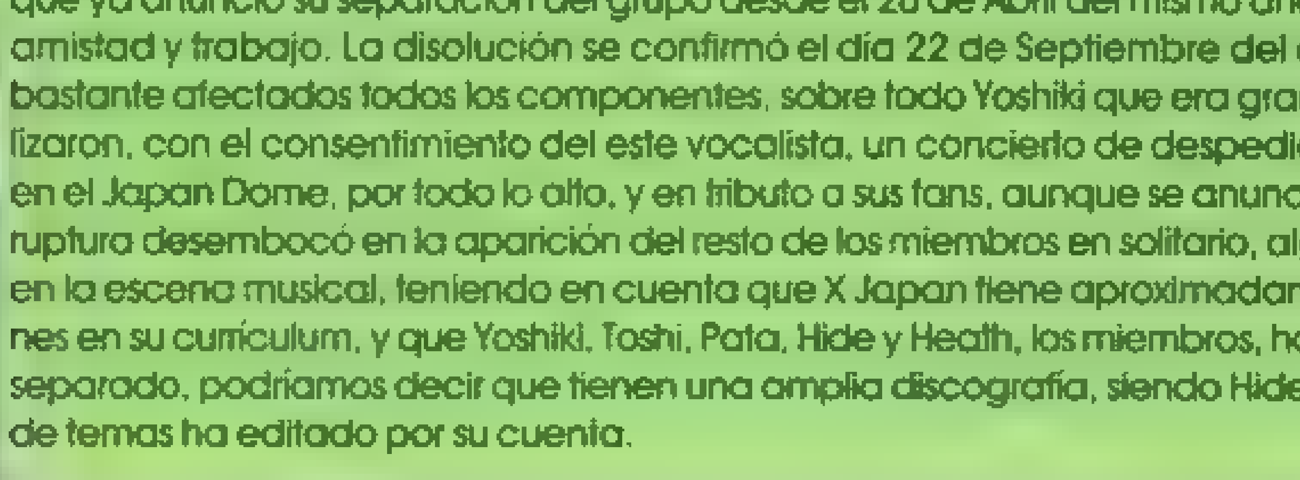
1 Opening/...Canción: Mazinger Z
2 Drama: Chikara no robot Minerva X
Kyuten: Minerva X ni shigeru uta
3 Drama: Ma no tsukui kuushoushachuu dengeki
4 Canción: Z no theme
5 Canción: Sayaka no theme
6 Drama: Kouretsu! Aphrodite A no saisho
Kyuten: Futari ni nareba
7 Drama: Ashura danjoL shouhei ni togiiru
8 Canción: Bokura no Mazinger Z

Uno de los discos más divertidos que hemos oído en la redacción de MangaZone: ha sido realmente emocionante oír todas esas canciones setenteras que formaban parte de la banda sonora de uno de los animes más famosos que ha vomitado la pequeña pantalla española (y nipona, italiana, francesa...).

La carismática voz de **Ichiro Suzuki**, letrista también de todas las canciones incluido el legendario tema de Mazinger Z, unido a la música compuesta por **Fumihiko Higashi**, el autor de la música de dicho tema, **Hiroaki Watanabe** y **Shinobu Urayama**. Se trata de una reedición de un album que apareció en Japón en disco de vinilo nada menos que en 1978 y que Nippon Columbia reeditó hace tres años. Con fragmentos de episodios grabados y una buena selección de temas vocales (Hay seis, incluyendo tres temas de Mazinger), este Drama CD es uno de esos que merece la pena tener, tanto por lo interesante de sus contenidos como por el elemento nostalgia. Lo recomendamos fervorosamente a pesar de que algún miembro de MangaZone siga pensando que los Drama CD son un timo (¡jolines! —Juan Gómez Martón).

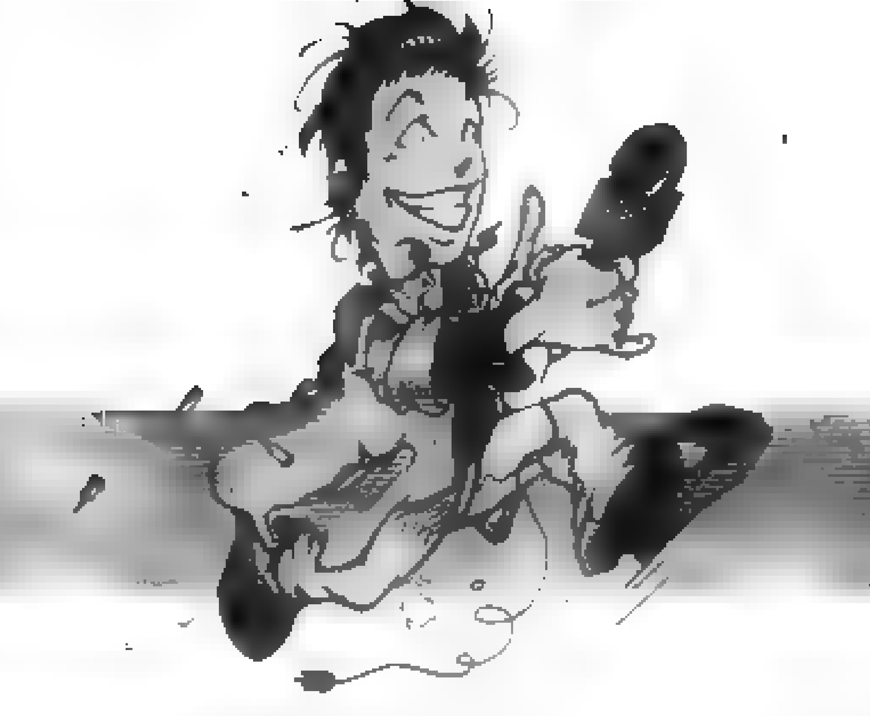
Luis Alís

X Japan



Un lector, nos recomendó que habláramos de este grupo de Heavy-Metal tirando a la vieja escuela, que se ha ganado un importante puesto en la escena nipona (aparte de un montón de pasta). Este conjunto es la encarnación de los protagonistas de Bronze Zetsuai, maquillajes, pelos de colores, uñas y labios pintados... Todo glamour en el escenario, el típico espectáculo colorista que suelen hacer los heavies. El hecho de que uno de los componentes, el polifacético Yoshiki, creador del grupo, sea un pianista consumado con un piano kawai estilo cola de metacrilato, le da mas caché al grupo. El caso es que estos «muchachos» desolaron a cientos de miles de seguidores en todo el mundo con la confirmación de su ruptura (dudosa por otro lado), por diferencias en cuanto a conceptos musicales con el vocalista Toshi, que ya anuncio su separación del grupo desde el 20 de Abril del mismo año después de 17 años de amistad y trabajo. La disolución se confirmó el día 22 de Septiembre del año pasado, quedando bastante afectados todos los componentes, sobre todo Yoshiki que era gran amigo de Toshi. Realizaron, con el consentimiento del este vocalista, un concierto de despedida el 31 de Diciembre en el Japan Dome, por todo lo alto, y en tributo a sus fans, aunque se anunció para Noviembre. La ruptura desembocó en la aparición del resto de los miembros en solitario, algo que ocurre siempre en la escena musical, teniendo en cuenta que X Japan tiene aproximadamente unas 36 canciones en su curriculum, y que Yoshiki, Toshi, Pata, Hide y Heath, los miembros, han sacado otras 27 por separado, podríamos decir que tienen una amplia discografía, siendo Hide el que mayor numero de temas ha editado por su cuenta.

Rufino Acosta



Entrevista

Esta vez, dado que en nuestras curiosidades animelomaniacas comentamos el fin de uno de los grupos japoneses más "in" de la escena, hemos decidido incluir los extractos de varias entrevistas en las que el cantante segregacionista y el resto de acólitos musicales explican sus respectivos puntos de vista a la hora de mandarlo todo a tomar viento. Lo que se llega a saber cotilleando por ahí...

Rueda de prensa ofrecida por el grupo. Emisora televisiva *World Scramble* (12:00 ~ 14:00)

Sentados en la rueda de prensa se encuentran Heath, Hide, Yoshiki, y Pata. Yoshiki está constantemente frotándose la cara entre la nariz y las gafas de sol con un pañuelo.

Gracias por su asistencia hoy. En este día, 22 de Septiembre, X JAPAN anuncia su disolución.

De hecho, Toshi, el vocalista, ha dicho que él estaba preparándose para abandonar X JAPAN desde el 20 de Abril de 1997. La causas han sido la diferente concepción sobre la música y la dirección a seguir.

Llegados a ese punto, los demás miembros intentaron con todas sus fuerzas evitar que dejara el grupo. Sin embargo, se ha decidido firmemente. Nosotros respetamos su decisión y le dejamos marchar.

Tras este suceso, los miembros restantes siguieron trabajando en nuevas grabaciones y discutieron ese asunto muchas veces. Ante todo, él había sido no sólo un miembro más sino un amigo durante casi 17 años desde la creación del grupo. Su retirada ha sido una agonía extrema para mí. Además, entonces tuvimos que empezar a pensar en buscar un nuevo vocal. Sobre todo, ésto traería consigo enormes cambios, ya que la mayoría de las canciones de X JAPAN estaban compuestas basándose en el tono de voz de Toshi.

Habiéndolo considerado muchas veces, la decisión a la que hemos llegado en este momento es que la banda ha de ser disuelta, por lo que hemos decidido hacerlo.

Para el equipo técnico de la banda, lo colegas de la compañía de grabación, todos los medios, y a todos nuestros fans, quienes nos dieron un gran apoyo, expresamos nuestra gratitud desde el fondo de nuestros corazones. Os agradecemos todo hasta este momento.

MangaZone

Sumario de lo que comentó el vocalista Toshi en el show televisivo matutino "Morning"

El llamado X JAPAN es actualmente la banda de Yoshiki, la banda refleja su forma de pensar y su forma de vivir. El hecho es que incluso yo hasta ahora he sido profundamente influenciado por la forma de su arte. Al principio, nosotros realmente teníamos sentimientos comunes, una forma de pensar similar, pero ya no coincidimos totalmente en ese aspecto...

Si pudiera, me gustaría haber participado en el evento (la rueda de prensa). En el momento que lo vi, lo primero que pensé es que queria expresar lo que pensaba a los fans. Pero cuando me enteré, la conferencia de prensa había terminado ya. Aunque me hubiera gustado unirme, no tenía oportunidad...

Ni siquiera sabía ésto de antemano, sí..., me enteré sólo cuando vi las noticias esta mañana. Ésto es... muy chocante... ellos iban a dar una conferencia de prensa y yo estaba en casa viendo la televisión sin enterarme...

El 20 de Abril... bueno... el hecho es que le dije... que quería retirarme. Había diferencia entre ideas nuestras musicales. Aunque las palabras 'ideas musicales' son simples, creo que éstas están compuestas por varios elementos. A lo que quiero llegar realmente es a que tenemos una forma distinta de vivir, y eso implica una forma distinta de entender también nuestro arte. En ese sentido, la carrera de X JAPAN como grupo se opone a la de sus miembros en solitario en muchas ocasiones... como los calendarios de X JAPAN y los problemas con los agentes. La contradicción fue haciéndose más seria gradualmente... en esta situación, sigo creyendo que mis propios pensamientos, mi vida, es lo más importante.

Quiero expresar mis ideas... la música a mi estilo... y además quiero llegar a la concordancia con otra gente por mí mismo, y expresar mis sentimientos al encontrarme con las cosas...

—¿Llevaréis a cabo el concierto de despedida? Yoshiki dijo: "Se está discutiendo con los interesados"

Eso no lo sé todavía..., por supuesto ésto incluye el concierto de despedida y todo lo que queda detrás... Todavía estoy esperando que se pongan en contacto conmigo. El si la respuesta es "sí", lo sabremos tras conseguir un consenso, aunque yo creo que sí puedo formar parte de todo ello.

—¿Hay algo que te gustaría decir a Yoshiki en este momento?

...Eh... ...bueno... ...sí. Es muy difícil expresarlo con pocas palabras, pero aún así, lo que quiero realmente decir es "muchas gracias". Si él no hubiera estado allí para ayudarme en ese momento, yo no sería hoy en día la persona que soy... ...aunque estas palabras fueron dichas antes de la disolución del grupo...

En cuanto a Yoshiki, como creador... ...de X Japan... ...ya han pasado treinta años desde que lo conocí, y ha estado escribiendo canciones para mí durante todo este tiempo, así que... ...lo único que pudo hacer es darle las gracias desde el fondo de mi corazón.

Si pudiese, me hubiera gustado poder continuar... ...pero aunque lo pienso de verdad, se trata de mi propia elección, así que a X Japan, a los fans... sinceramente, aunque parezca extraño que lo diga, mis sentimientos son los mismos que decir "os quiero a todos".

MangaZone

HABLANDO JAPONÉS

Si sabes inglés sabes japonés... (y II)

O algo así. Ya sé que el mes pasado se llamaba de otra forma: un título horrible, por cierto. Así que la segunda parte del *Hablando Japonés* del mes pasado se llama así como veis. Seguiremos abundando en el uso del inglés en el manga como exponente de lo encantados que están los japoneses con el idioma anglosajón. Hoy, para darle algo de vidilla a la cosa, haremos algo nuevo. Buscaremos los ejemplos en los propios títulos: esta vez sólo portadas, no hay viñetas que valgan. ¡Ja!

DragonQuest
© Saori Kumi/Yutaka Abe/Enix

[illegible] Densetsu

El famoso videojuego [illegible] la compañía Enix creado por Yuuji Hori fue uno [illegible] los ma[illegible] mimados cuando [illegible]só del mercado del ocio electrónico [illegible] la publicación de comics. [illegible] vocablos ingle[illegible]s que componen el nombre DragonQuest, [illegible] literalmente significa La Búsqueda del Dragón, son el [illegible] conocidísimo título genérico [illegible] toda [illegible] saga [illegible] pixels, papel y [illegible]me. El presente manga, con un marcado estilo shojo, [illegible] obra [illegible] la guionista Saori Kumi [illegible] del dibujante Yutaka Abe. Por supuesto, fue editado por [illegible]

Vampire Comic Anthology (Vanpaia Komikkuansorojii) ⇨

De nuevo otro manga basado en un videojuego, en este caso el popular juego de lucha de Capcom. Publicada por Seishinsha (editorial que publica la revista de videojuegos más importante de Japón, Gamest), esta antología recopila historias cortas de diversos dibujantes. En japonés ya hay una palabra que significa vampiro, kyuuketsuki (lit. "demonio que chupa sangre"). Sin embargo los creadores de la legendaria casa de software afincada en Osaka han preferido el término inglés, mucho más sugerente. Por su parte, los editores del tebeo se han decantado por anthology (ansorojii) cuando el japonés tiene el término shishou, que significa exáctamente lo mismo...

Vampire Comic Anthology
© Seishinsa

Oretachi no field
© Kenichi Muraeda/Shogakukan

⇦

Oretachi no Field (Oretachi no Fiirudo)

Uno de los mejores cómic[illegible] [illegible] fútbol publicados en la presente década, Oretachi no Field [illegible] Kenichi Muraeda tiene poco de exótico y mucho de Japón doméstico y su forma de entender el deporte, sobre todo en los primeros volúmenes. Un arte delicioso, el toqu[illegible] [illegible]moción y tenemos un manga redondo que comenzó [illegible] publicarse en el 9[illegible] y que hoy [illegible] día sig[illegible] [illegible]areciendo en el Shukan Shonen Sunday [illegible] Shogakukan. En este caso el uso de field en el título tiene también poco de extravagante: en japonés toda la terminolog[illegible] deportiva relacionada con el fútbol proviene directamente del inglés. De hecho [illegible] [illegible] field (fiirudo) es soccer-jo (sakkaa jo), [illegible]nde la partícula jo [illegible] lugar, al igual que en dojo (lugar [illegible] lucha) o senjo (c[illegible]mpo de batalla milita[illegible]

Touch (Tacchi) ⇨

Uno de los grandes títulos que corrían de boca en boca de los aficionados a principios de la década en España cuando el cómic y la animación japonesa comenzaban a tener una repercusión a considerar. Calificado por muchos como la obra cumbre de Mitsuru Adachi, el rey de la comedia estudiantil, esta obra cuenta con un título que ejemplifica por muchas razones el don de lenguas del autor. Su gusto del idioma inglés es tal que pocas obras que haya realizado ostentan un título en japonés. Además, Touch (Tatchi) es un ingenioso juego de palabras entre la palabra inglesa y la abreviatura del nombre del protagonista de la historia (Tatsuya, Tatchan, Tatchi). Curiosidades aparte, aprovecho para quejarme una vez más ante los dioses porque una obra maestra del cómic japonés como es ésta no haya calado entre el público español. Fistros.

Touch
© Mitsuru Adachi/Shogakukan

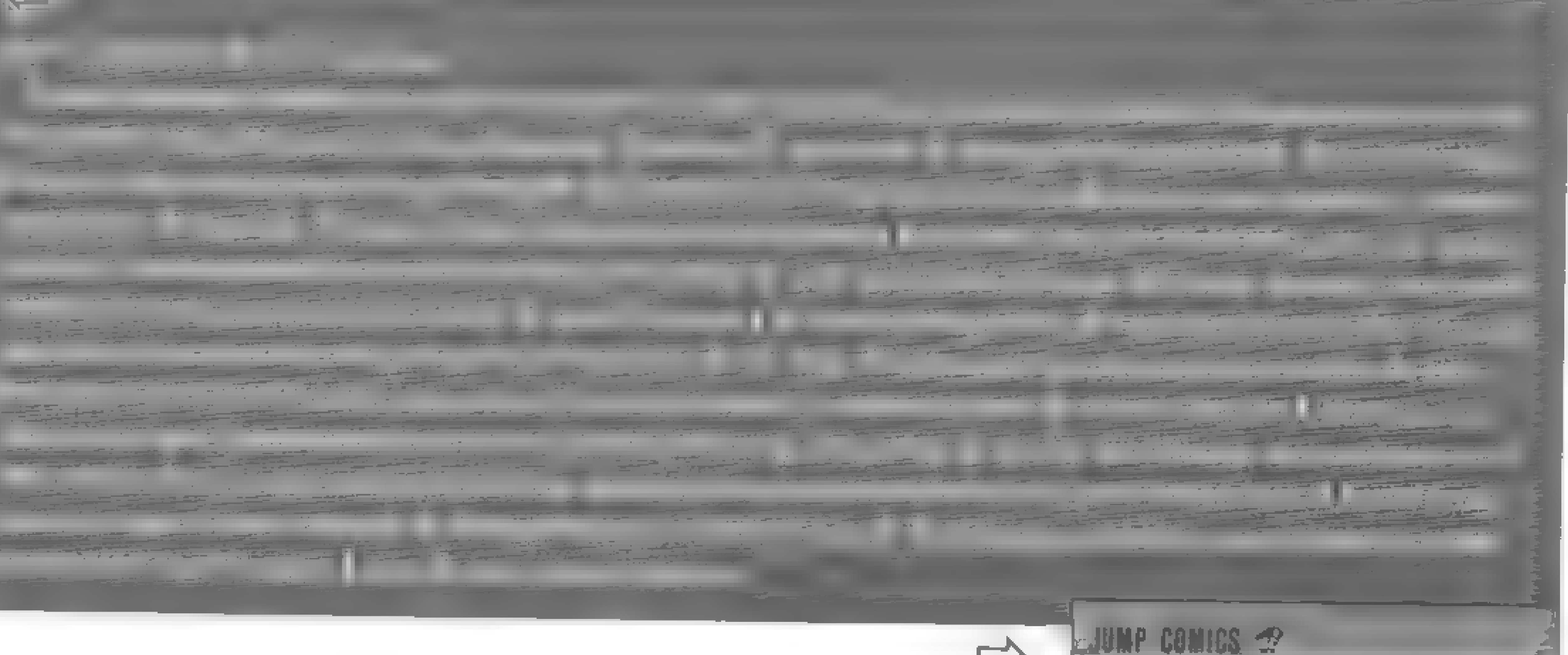
[redacted]

Mortal Commando Guy
© Shinichi Sakamoto/Shueisha

Shape Up Ran (Sheipu Appu Ran)

Quizá a algunos de vosotros os suene el nombre de Masaya Tokuhiro, un autor que hace pocos años trinfó en Japón con Jungle no Ohja Tar-chan, una divertida parodia de Tarzan, la obra de Edgar Rice Burroughs. Esta que ahora nos ocupa fue su obra anterior, que obtuvo un éxito considerable en las páginas del Shonen Jump y que cuenta una divertidísima historia en clave de comedia estudiantil. El titulo, Shape Up Ran, viene a significar "Ponte en forma, Ran". Si os digo que la chica protagonista se llama Ranko Kotobuki y que es una hermosa y fuertota culturista, seguro que lo entendereis mejor. A esto hay que añadir que el señor Tokuhiro domina bastante el inglés y es un fan declarado del culturismo (es curiosisimo su afán docente acerca del tema en algunas viñetas de este manga). No es extraño pues que se decidiera por un título en inglés para este manga que se comenzó a publicar en 1983 en las páginas del Shukan Shonen Jump (el semanal) y terminó de publicarse en 1987, estando la obra contenida en catorce volúmenes.

Battle Thunder
© Kazuhiko Shimamoto/Kadokawa



[redacted]

Cat's Eye (Kyattsu Ai)

El argumento base de este manga no podía ser más simple: un detective algo torpón empeñado en cazar a tres ladronas de guante blanco que en realidad son las tres chicas que regentan una agradable cafetería por la que el suele pasar bastante. El cómic, sin embargo, está realizado con maestría y con un estilo y una calidad de dibujo ciertamente memorable. De nuevo se opta por un título en inglés que tiene mucho más glamour. Tsukasa Hojo, el autor del manga, creó posteriormente City Hunter, otra serie con el título en inglés. Tanto Cat's Eye (Ojo de Gato) como City Hunter (Cazador de Ciudad) cosecharon tal éxito en Japón que fueron adaptados a la animación en sendas series televisivas. Lo cierto es que tanto por habilidad en el dibujo como por las interesantes historias que es capaz de contar, Tsukasa Hojo se encuentra entre los mejores autores de cómics del país nipón.

Cat's Eye
© Tsukasa Hojo/Shueisha

© Osamu Ishiwata/Shogakukan

[redacted]

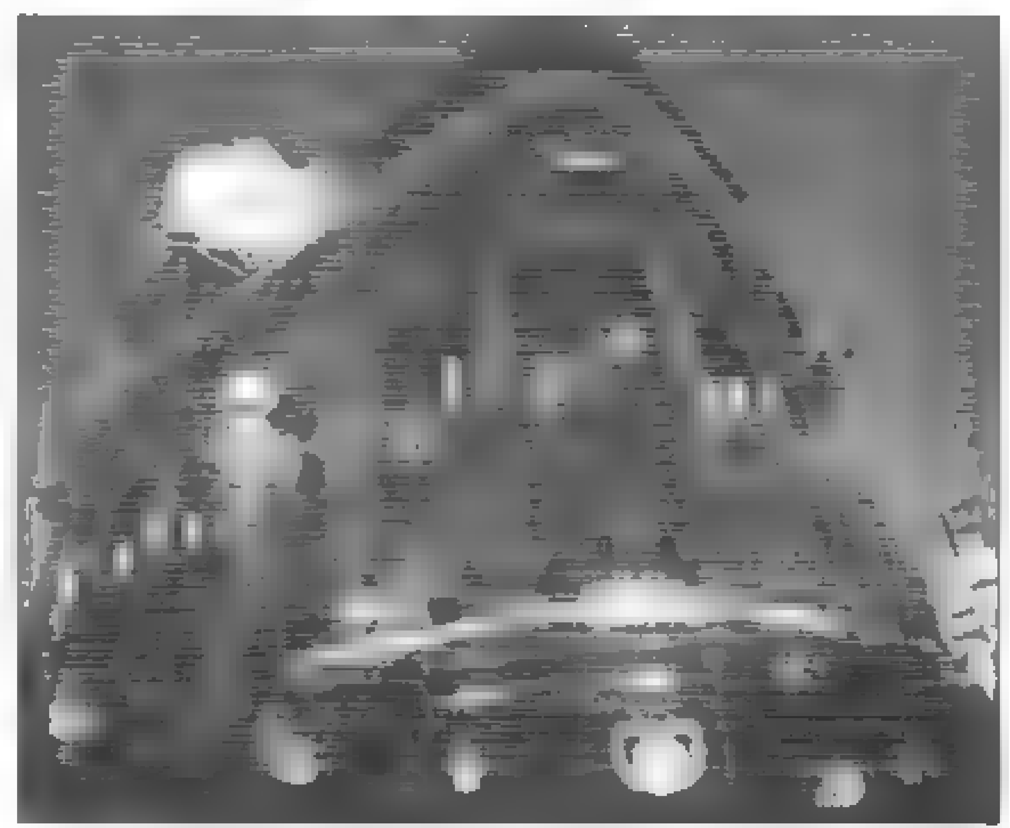
Confiando en que hayáis entendido que la razón del último ejemplo es ficticia, nos despedimos hasta el mes que viene.

Luis Alís

Los Hoteles del Amor

Abuela, abuela, ¿dónde están mamá y papá?

Es increíble la cantidad de cosas que es capaz de inventar el hombre, sobre todo si se trata de sacarle dinero al asunto. El invento en cuestión son los hoteles del amor, "Love Hotels". Sí, ya sé que el alquiler de habitaciones es tan antiguo como la profesión que se aprovecha de dicho servicio. Demos un pequeño rodeo para tratar de explicar la diferencia entre el alquiler de habitaciones para la prostitución y estos hoteles.



En Japón, y principalmente en los grandes núcleos urbanos, existe un grave problema de suelo habitable. Ello obliga a las personas a apiñarse en un apartamento de unos cincuenta metros cuadrados en los que conviven el papá, la mamá, los dos niños, y los dos abuelos y las dos abuelas si para desgracia del matrimonio éstos todavía están vivos y coleando. El hecho de tener que compartir los escasos metros del pisito con seis personas más convierte el fantástico y espacioso apartamento en un lugar ideal para vivir y disfrutar de una vida marital perfecta y armónica. En el caso, claro, de que te guste aguantar las críticas de tu suegra, las confabulaciones de tu madre y tu mujer, a tus dos suegros recordándose mutuamente a todos sus parientes difuntos y a los niños dando vueltas al salón mientras chillan, berrean y hacen las burradas típicas de todos los niños nipones.

No es que sea una mala vida, ni mucho menos, pero el hecho de tener a tanta gente junta hace que los ratos de intimidad de los que la pareja puede disfrutar sean escasos, por no decir nulos, ya que el único momento que pudieron pasar a solas fue en el viaje de bodas, y allí la esposa se quedó embarazada (pues dos piedras —JJ). Está claro que no se puede disfrutar de noches de pasión aislado por paredes de papel, sin correr el riesgo de que al resto del personal se le pongan los dientes largos, o salten con la preguntita: "papá, papá, ¿le sucede algo a mamá?" u otras la mar de indiscretas y que a decir verdad se cargan todo el romanticismo de la situación. Aún es más difícil quedarse a solas en la casa, porque a los niños los puedes enviar a casa de algún familiar, pero... ¿qué hacer con los abuelos, que nadie quiere quedárselos? Existen soluciones como el mandarlos de viaje a hacer de turistas o que visiten a algún antiguo conocido —si es que no la ha palmado ya—, y cosas así que quedan muy descaradas y casi nunca salen.

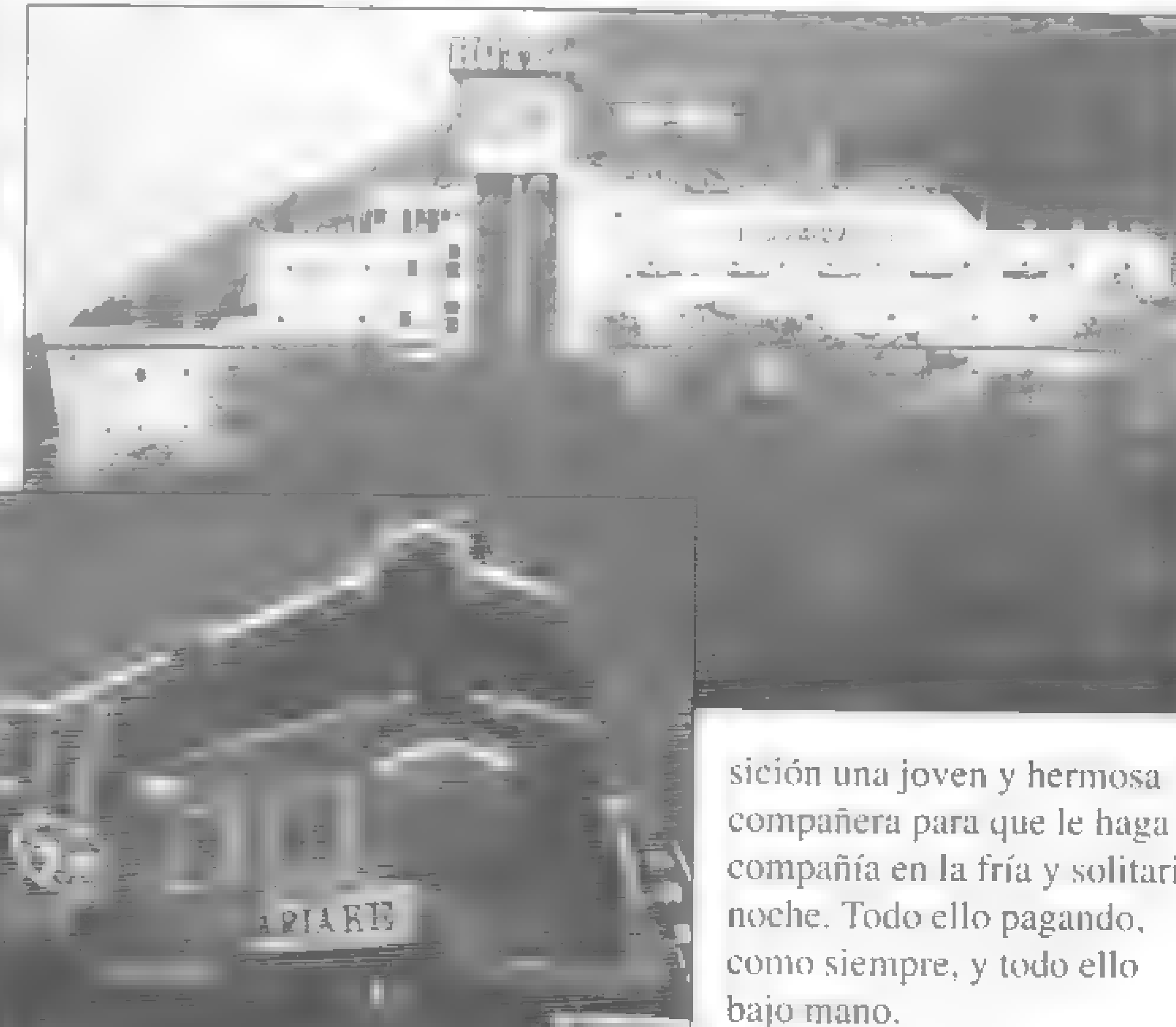
Por todo ello llegó la aparición de los hoteles del amor. Llegaron, más que como negocio, como un servicio para solventar esos problemillas que la mayoría de matrimonios modernos sufren. Dichos hoteles del amor son una de las empresas más florecientes del país. Es increíble ver como en los últimos quince años estos establecimientos se han propagado por todo el territorio nipón. Y es que hay que reconocer que clientes no les faltan.

Estos hoteles son de formas y construcciones de todos los tipos imaginables, pues podemos encontrar desde los que tienen forma de pirámide, pasando por la estatua de la libertad hasta llegar a una réplica a escala del transatlántico Queen Mary. Pero no solo tienen formas exóticas por el exterior; en sus entrañas puedes encontrar habitaciones en las que colmar todos y cada uno de tus deseos más profundos. Claro que para poder disfrutar de todas las maravillas que en ellos se encuentran, necesitas satisfacer unos requisitos. Primero y ante todo, debes de ser nipón, o por lo menos tener la nacionalidad. En segundo lugar, todas las parejas que acuden a estos hoteles deben de llevar el libro de familia totalmente en regla (el típico documento que normalmente todo el mundo lleva en la cartera, vamos).

Una vez dentro podemos escoger la habitación a nuestro gusto. Tenemos a nuestra disposición, por ejemplo, una alcoba decorada al más puro estilo egipcio, donde podrás hacer el amor entre pirámides tumbado a lo Cleopatra. También podemos encontrar habitaciones en las que la cama es

la representación del transbordador espacial Columbia, el cual se mueve y vibra, y justo en el momento cumbre despega hacia las estrellas (sic). Otro ejemplo es la habitación del mercedes de Hitler, cuya cama está totalmente ambientada, con abolladuras y muescas de anteriores amantes que probaron la experiencia; para acabar el aderezo, la música ambiente es un desfile militar con el retumbar de las botas y las voces alemanas (los que la han probado recomiendan que se siga el ritmo del desfile, pues aseguran que así la cosa se vuelve más placentera). También podemos encontrarnos una cuádriga tirada por unos fantásticos caballos, mientras escuchamos los gritos de los espectadores del coliseo, o una enorme concha haciendo las veces de cama, que nos arrullará con suaves sonidos marinos e incluso se cerrará sobre nosotros cuando las vibraciones del lecho aumenten. Y, si eres de los que te gustan las alturas, puedes encontrar hoteles en los que las camas son preciosos coches Toyota modificados, y que se encuentran colgados del techo por resistentes cables.

Está claro que, más o menos, todas estas habitaciones se adaptan en mayor o menor medida a los gustos de la clientela, pero claro está, no todos tenemos las mismas preferencias. Algunos prefieren cosas más perversas, en las que poder hacer lo que en una cama normal no se puede.



Y para ellos existen las habitaciones de la perversión y la tortura, en las que puedes disfrutar de todos los utensilios y cacharritos para la práctica del más oscuro, pervertido y amoral sexo, el sadomasoquismo y Dios sabe qué más, eso depende de lo calenturienta que sea tu imaginación.

Pero el negocio no sería negocio si sólo se dedicase a las parejas casadas, aunque no es posible de forma abierta que los solteros (o los que dicen que lo son) puedan acceder a estas privilegiadas habitaciones. Pero con un buen contacto y una pequeña sobreprima, los hombres solitarios pueden hacer uso de estas camas y salas, y si tienen la mala suerte de no ir acompañados de una dama, el hotel puede poner a su disposición una joven y hermosa compañera para que le haga compañía en la fría y solitaria noche. Todo ello pagando, como siempre, y todo ello bajo mano.

Si tienes problemas de intimidad en tu casa, te apetece cambiar tu rutinaria cama por alguna excentricidad, o simplemente buscas pasar un ratito divertido, y no te falta dinero (una de estas habitaciones suele costar unas doce mil pesetas por hora), a qué esperas para coger el avión y plantarte en Tokyo, la ciudad japonesa del sexo y el placer (na menos —JJ).

Gonzalo Tello

Correo

Por primera vez respondemos también algunos de los E-mails que nos habéis ido enviando. Como podréis ver, hemos incluido vuestra dirección de correo electrónico, pese a que algunos de vosotros no nos lo habéis pedido, ya que no tenemos ninguna referencia de vuestro lugar de origen con la que acompañar a vuestro nombre. Si preferís guardar el anonimato y que no la pongamos, no tenéis más que decirlo, aunque en ese caso os agradeceríamos que nos dijeseis de dónde sois, para incluirlo en vuestra posible respuesta. Queremos más e-mails, y más cartas,así que ya sabéis...

Es la 1ª vez que escribo, de hecho hace muy poco que leo la revista, sólo tengo 4 números.
En primer lugar, aunque sea raro que alguien que os escriba os lo diga (je, je, je) me gusta vuestra revista, pero, y ésto lo digo en serio, no me parece la mejor en cuanto a secciones (a pesar de tener algunas muy buenas como las noticias y el correo) ya que os veis superados, en mi modesta opinión, por revistas como el Kame (¡ouch! —JJ) (de hecho es la única de las que conozco que os superan). Y hasta aquí, lo que es el prologo de la mayor crítica negativa que hayáis recibido (je, je, je). Crítica sección por sección:
***Noticias.* Está muy bien, así que no la comentaremos y pasaremos a las secciones que valga la pena criticar negativamente.**
***Pasen y lean.* Idem de lo mismo que lo anterior (¿es mi imaginación o tenéis menos pegas de las que me parecía?).**
***Rol Master* (llegamos a lo bueno). No me gusta nada y me parece que no viene a cuento. Si bien es cierto que a muchos otakus les gusta el rol, no es justo que paguemos por 2 páginas fácilmente rellenables con una sección de alguna serie que se emita en Japón, contándola capítulo a capítulo.**
***Figúrate.* Está bien, y es muy curioso saber cómo hacerlo, pero... ¿¿¿realmente hay alguien que lo haga de verdad basándose en vuestra sección???**
***Juegos.* Está bien el que nos mantengáis informados de las novedades y los lanzamientos de juegos basados en mangas o similares; sección aprobada.**
***Reportaje.* Sin ser repetitivo: está muy bien, así que no la comentaremos y pasaremos a las secciones que valga la pena criticar negativamente.**
***Animelomanías.* Me gusta, me pone al día sobre las opciones de comprar CDs de música de anime (no manga, el manga es el escrito y no tiene música, se nota que leí el número 7 de la 2ª época).**
***Correo.* Mi sección favorita, de hecho sois los que tenéis el mejor correo de todas las revistas, a excepción por las cartas de esos que critican *Dragon Ball*. Que recuerden que fue básicamente *Dragon Ball* la que abrió las puertas del manga en España.**
***Hablando Japonés.* No me gusta, el japonés me parece demasiado complicado como para que nos lo intentéis explicar en la revista, pero por lo menos lo intentáis, ¿no?**
***Japón Japón.* Es un 0, no se merece más, y yo, personalmente, la suprimiría, aunque tuviera que pagar un poco más porque la sustituyeran por un póster o, sin ir más lejos, por más páginas de correo.**
***Taller de animación.* Está muy bien, pero como no se me da nada bien el dibujo, no me sirve de mucho.**
Las secciones restantes están muy bien, y así resumo ¿¿OK?? Aparte de la crítica, tengo un par de preguntas que después de la susodicha, dudo respondáis:
¿Cuanto creéis que tardarán en dar *Dragon Ball GT* en una televisión nacional?¿Creéis que A3 emitirá nuevos capítulos de *Sailor Moon*?¿y de *Ranma*?¿Sabéis si piensan seguir *Dragon Ball Z* hasta el final de Boo?¿De qué color es el caballo blanco de Santiago?¿Sabéis si piensa alguna cadena emitir nuevas series?¿Cuánto vale x si 3x+24·2=78?
Agradecería que contestarais, sobre todo a la última, o me van a poner un cero por no tener el ejercicio hecho.
PD: Dad mi E-mail por si alguien me quiere escribir.
PPD: Me llamo Didac, por si os interesa.
PPPD: Os aseguro que volveré, pero ya de verdad con dudas, comentarios y demás.
PPPPD: Está bien, ya me voy.

Didac Joseph Casla
ccasla@arrakis.es

Bueno, ¿y cómo te respondo yo? Se me ocurren muchas burradas, pero mi mamá me enseñó a ser educado y además el resto de mis compañeros me miran muy mal, por lo que empezaré tratando de darte una explicación y tratando de defender las secciones que tiras por los suelos, que además una de ellas es la mía, "pa" colmo.
La sección de Rol Master parece que tiene más aceptación de la que tú te imaginas, por lo menos eso es lo que dicen los que nos escriben, y además, si la quitásemos, ¿qué puñetas íbamos a poner en esas dos páginas? ¿Y cómo podríamos mantener calladito a nuestro infatigable Darkmind? Tu sugerencia de sustituirla por el comentario capítulo a capítulo de una serie de ultimísima novedad en el país del sol naciente ya se ve atendida con nuestros reportajes en las páginas centrales que cuentan todo y más de las series de más éxito en Japón.
Hombre, Figúrate no es un cursillo de cómo montar, pintar y hacer tus propias figuras, sino una sección donde nuestro especialista en la materia se dedica a contaros a los lectores cómo hace él su peliagudo hobby. No esperamos que nadie sea capaz de realizar tales barbaridades sólo con la ayuda de dos páginas en las que tratamos de resumir todo el trabajo de montaje, pintado y resultado final de las figuras, sólo de que encuentre una pequeña guía y respuestas a sus dudas.
Lo mismo sucede con Hablando Japonés. Sólo intentamos mostraros cosas curiosas del que, como tú bien dices, se trata de uno de los idiomas más complicados que existen en la actualidad junto con el chino, el suajili y el chiquitistaní.
Bueno, el Taller de Animación no sólo es para dibujar. En esta sección también hemos publicado la forma de hacer guiones, e incluso publicamos un guión realizado por una de nuestras lectoras. También se comentan cosas curiosas del mercado estadounidense y es la única sección en la que nuestro Gomezstein puede explayarse a gusto sin sufrir un colapso neuronal.
Y como última sección a defender he dejado la de Japón Japón. No te digo que no mereciese la pena sustituirla por otra cosa, pero no creo que el resto de los lectores esté de acuerdo en pagar más por nuestra revista: creo que si subiésemos más el precio nos llegarían cartas bomba.
Tras el alegato de la defensa, pasemos a responder estas preguntas:
Hombre, no sé cuánto puede tardar en aparecer en nuestras pantallas la última serie de capítulos de esta serie, pero tras casi diez años desde que apareció *Dragon Ball* en las cadenas autonómicas, Antena3 se ha dignado emitirla pese a las múltiples críticas que esta serie ha sufrido por parte de la opinión pública, y hay multitud de firmas comerciales que han pagado por los derechos de esa serie, así que del mismo modo puede ser que tal y como terminen la emisión de *Dragon Ball Z* continúen con *GT*. Por de pronto no se sabe nada (o no quieren decirlo).
La otra pregunta es igual de complicada: la verdad es que Antena3 y las otras cadenas de TV no nos cuentan nada, pero con la política que utilizan no tenemos ni idea de lo que van a hacer. Espero así contestar a varias de las preguntas. En lo que respecta a *Ranma*, pues mira, Antena3 la ha emitido tropocientas veces, unas censuradas y otras no, pero lo que sí es cierto es que siempre lo ha hecho en su totalidad.
¿Verde?¿Gris?¿Rojo?¿Era Santiago daltónico?
Y la más complicada de todas las respuestas es la ecuación. El resultado es **x=10**, pero el cómo hemos llegado a la solución no te lo vamos a decir, pues nos ha costado muchos sudores, muchas noches sin dormir, perseguir a Gomezstein por los calabozos de la editorial, luchar contra los terribles monstruos que moran en la cabeza de nuestro perverso JJ y enfrentarnos a las palabras insulsas y sin sentido del terrible Darkmind.

Dibujo original de Yolanda Talens

¡Saludos, MangaZone!
Por cierto, ¡que susto me habéis dado! Con la alegría que me dio al ver vuestro número uno, ya me estaba dando algo al no ver puntualmente el nº 6. Bueno, al grano:
Hace algo más de un mes adquirí un par de discos que andaba buscando. El primero era la BSO de *Patlabor 2 The Movie*. Un gran disco. Tiene un cierto parecido al de *Ghost in the Shell*, pero no es tan "extraño" (y eso que a mí me gusta el de *Ghost*). Pero la carta no va dirigida a este disco, sino al segundo que compré: *Mononoke Hime Original Soundtrack*. Sinceramente, de casi cuarenta discos de anime que tengo, éste es el mejor. Tengo todas las BSO de las películas de Miyazaki, y si la película es tan buena como su música, estamos ante la mejor película de éste. Y es que Jo Hisaishi ha roto bastante con lo que nos tiene acostumbrados, empezando con que es una música 99% orquestal y no se nota casi la presencia de sintetizadores. En una primera audición nos parece estar escuchando a Williams, Goldsmith o Horne, con excelente tema principal y una descripción perfecta de cada escena, y eso que no he visto la película. Os aconsejo que en cuanto podáis, pongáis este disco en la sección de Animelomanías.
Punto y aparte y rápidamente:
Me gustaría dedicarme a montar y pintar resinas, pero no me aclaro bien con vuestra guía. Tengo una figura de Madoka (como la que regalabais en el concurso de KOR) pero no me atrevo a tocarla y hace poco conseguí un aerógrafo de profesional casi nuevo pero no sé utilizarlo (era de mi padre, que lo tenía guardado desde hacía años):
¿Qué debo hacer: mejor ir a una tienda de manualidades a que me enseñen a montarla o atreverme solo?¿Qué es mejor, aprender a utilizar el aerógrafo, o da mejor resultado el pintarla? Un saludo y hasta otra.
¡Y que sigáis haciéndolo tan bien!

César Pingarrón Derán
Madrid

Me alegro de que ambos sean tan buenos. Si estás leyendo estas páginas, ya te habrás dado cuenta de que también comentamos el CD de *Mono-noke Hime*, y ya me dirás si tú y Rufino coincidís en opiniones.
Por lo que respecta a la resina de Madoka, la verdad es que yo soy un "patazas" con las manualidades. Si hacemos caso a Gabri, dice que comenzó de forma autodidacta, pero él es una "beztia" con las figuritas. La verdad es que yo en particular te recomiendo la primera opción que propones: acude a alguna tienda o ve a algún curso de éstos de bellas artes, aunque es más satisfactorio el hacer las cosas por ti mismo. Y por lo que me dices del aerógrafo, ten cuidado si utilizas este inocente cacharrito en casa, porque si se trata de un aparato algo antiguo puede tener alguna que otra fuga, y eso puede ser terrible porque te puede dejar la habitación como un dulce. Pero si el aparato está bien y lo usas con prudencia (es difícil de manejar), el resultado siempre será infinitamente superior al acabado de pincel. Bueno, que tengas suerte tanto si lo decides hacer tú solo como si alguien te enseña a hacerlo.

¡¡¡¡¡Saludos eternos desde Compostela!!!!!

Me disculpo por las futuras faltas de ortografía que son inevitables, pues estoy empleando un sistema configurado y con teclado americano, y paso de romperme los cuernos para que el encargado del aula de informática de esta mi facultad (la de Físicas de Santiago de Compostela) me lo cambie a menos de nada (en verdad es que no estoy muy familiarizado con el entorno de UNIX).

Escribo unas letras en un rato de búsqueda y captura de información en Internet, y como ésto va más lento que dios, pues aprovecho para escribir un par de decenas de palabras.

Es evidente que soy un seguidor del manga, y por supuesto de vuestra revista MangaZone, que realmente fue la que me dio a conocer el mundo del manga, siendo consciente de ello (miércoles 24 de mayo del 93, si mal no recuerdo). Después de entrar en contacto con el manga, me ha sido imposible dejarlo por mucho que se me haya amenazado en casa, pero ahora estoy pasando otra de mis crisis, en las que me veo muy limitado en mi nivel adquisitivo.

Os sigo en vuestro avance desde el número 5 (aunque tengo a partir del 3) en adelante hasta el numero 21, que al menos fue el último que apareció aquí en Santiago. Y cuando volví a veros en la única librería especializada de Santiago, me alegre mogollón aunque fuera ya el número 4 de la segunda época.

También quiero criticaros porque no ha llegado nada más a partir del 6, y por la inclusión del «obligado artículo de *Dragon Ball*» que viene a ser más de lo mismo que aparece en todo fanzine... Pero al menos se justifica por el hecho de que eso os permite sacar la revista...

Os dejo, pero otro día volveré a insistir más.

Sergio Brocos Gómez
alababas@aiff.usc.es

Me encanta que nos escribáis halagando nuestro esfuerzo y diciendo lo buena que es nuestra revistilla, os aseguro que nuestro sudor nos cuesta. Y enhorabuena por ser uno de esos incondicionales que nos siguen desde la primera época. Sigue así, a ver si los demás se animan y siguen tu ejemplo y logramos que ésto vaya "palante", que la cosa está muy mala.

Hello again, friends!!

Soy yo, Hotaru. Gracias por publicar mi carta...¡y el dibujo! (ya os mandaré otro).

Bueno, como me presenté en la carta anterior, ésta será más corta. (Adri, ni se te ocurra mangarme la MangaZone). Tendré menos preguntas (¡lo juro por la grandísima Geisha!).

Para no enrollarme más y no ser tan plasta empiezo ya con las preguntas:

La 1ª— Me llevo comiendo el coco y es que no llega: ¿cómo puedo conseguir los videos de *Evangelion*? Pago lo que sea (no os fiéis de esto último que no ando tan bien de fondos).

Me habéis dicho que para conseguir los números atrasados tengo que enviaros el boletín de subscripción, (vale que no hace falta suscribirse) pero, ¿dónde está el dichoso boletín? He mirado y remirado del derecho y del revés, y nada.

¿*Chirality* sólo tiene dos tomos? ¿Publicará Glenat enterita "Bishojo Senshi Sailor Moon"?

Me voy despidiendo (me parece que me ha quedado un poquito larga, ¿no?). Au revoire. C'est une magazine magnifique!!

P.D.: ¿He dado las gracias por publicarme el dibujo?

Bueno, de todos modos: Merci beau coup.

¿Se nota que estudio francés? Sayonara!!

P.D.2: ¿Como hacéis para meter los dibujos?¿Los escaneáis?

Hotaru Kaito
Santiago de Compostela

Vayamos por partes: para la preguntilla número uno, me imagino que te referirás a las cintas que está editando Manga Films; es fácil, en cualquier tienda especializada en cómics suele tener estas cintas, o también puedes encontrarlas en los videoclubs. Y si no, acércate a una gran superficie comercial (y no pienso decir nombres), allí encontrarás las últimas novedades de esta casa. Si para tu desgracia no estás cerca de ninguna, puedes ponerte en contacto con alguna tienda de Madrid, Barcelona Valencia y pedirles que te la envíen, pues la mayoría de estas tiendas tienen servicio de venta por correos.

Dibujo original de Hotaru Kaito

En cuanto a lo del boletín de subscripción, veo que no te lees nuestra revistilla. Si tienes el MangaZone nº4, lo pusimos entre la página 10 y 11. En caso de que no te lo hubieses comprado, y para curarnos en salud por los que nos compráis un mes sí, un mes no, también lo pusimos en el nº5, esta vez entre las dos últimas páginas. Y no me digas que miento, que te lo estoy diciendo con la revista en mi mano.

Lo de Chirality: por lo que me cuentan, esta serie se desarrolla en tres volúmenes, y si los dos primeros tienen la aceptación prevista, el próximo mes aparecerá el volumen que falta. En cuanto a lo de *Sailor Moon*, parece que Glènat tiene intención de llevar la colección hasta el fin, pero todo se puede quedar en intenciones. Y vista la periodicidad con la que sale cada número seguro que casaremos a nuestros hijos antes de acabar la colección.

P.D.1: Sí.

P.D.2: No, los copiamos con mucho cuidadito y con un rotring del 0.2.

Gracias por escribir, y a ver si encuentras el cuponcito.

Me encanta vuestra revista, pero en este último número hubo un titular que me pareció fuera de lugar contrastándolo con el contenido del artículo que anunciaba.

Vi en la portada de vuestro último número un titular de «*Magic: The Gathering* en Japón», y erróneamente pensé que sería una entrega de vuestra sección "ROL MASTER" dedicada a lo que pasa con el susodicho juego en Japón. Pero nada más abrir la revista por las páginas de esa sección me encuentro con que no hay ni una sola imagen con una cartita de *Magic* en japonés. Empiezo a leer y tras la introducción (en la que se describe el acontecimiento del *Magic* como algo pretérito, CRASO ERROR a no ser que te estés buscando una buena paliza ^_^ (es coña) se describe el impacto del juego en Japón antes de ser traducido. Pero de lo que no se habla como se debería es del éxito que ha tenido desde su edición en el idioma vernáculo.

Wizards of the Coast publica conjuntamente con Hobby Japan (distribuidora oficial en Japón) la versión japonesa del juego desde su debut el 9 de Abril de 1996 en Shinjuku, con el set básico formado por la Cuarta Edición y la expansión de edición ilimitada Chronicles, que se unió más tarde (y "atención coleccionistas" salió en borde negro, al ser la primera edición de esas cartas en ese idioma).

A partir de entonces, se han publicado todas las ediciones básicas que han aparecido en el resto del mundo (Quinta Edición), así como todas las expansiones empezando por Mirage. De este último dato no estoy completamente seguro; si alguien me puede echar una mano se lo agradeceré. El resto de los datos es oficial, muchos de ellos contrastables con la revista oficial de Wizards of the Coast, The Duelist, sobre todo con el extenso reportaje dedicado al nombrado debut del Magic en Japón (The Duelist No. 11, Julio de 1996).

Por internet te puedes enterar de qué barajas se llevan por allí, qué convenciones hay (destacar la LMC -Lunatic Moon Convention-, última edición el 17 de enero, página web oficial <http://www02.so-net.or.jp/~miyaken/>) y os podéis también apuntar a alguna lista de correo (en japonés, por supuesto). Yo estoy apuntado y me vale la pena.

Las cartas de Magic en japonés son muy apreciadas por los coleccionistas y jugadores occidentales, incluso aunque no conozcan el idioma (la mayoría ni siquiera distinguen las cartas en japonés de las que están en chino o coreano). Hace poco me pedían por una City of Solitude (carta rara y ampliamente usada últimamente) en japonés 1500 pelas, mientras que me aseguraba el colega Pucha (The Library, la revista de cartas que es pa tí y pa tu primo, de Valencia) que por ese precio me podía agenciar dos copias de la misma en un idioma más «normal».

No quiero acabar la carta sin felicitaros por vuestra revista, seguramente la mejor de España. Seguid mejorando, que vais a buen ritmo. Con esta carta, aunque parezca un poco bronca (vale, me he cabreado un poco), sólo quería ayudar a DARKMIND a ampliar el artículo (del cual esperaba otra cosa, pero de la forma que lo ha hecho ahora sé más cosas que antes no sabía), porque el tema me interesa, y reivindicar la posición del otaku magikero (qué ridículo, por Dolç ^_^).

También deciros que soy un fan radical de Katsura, CLAMP y X Japan. A ver si decís algo de CLOVER, que está genial, y habláis algo de X Japan y otros grupos de rock japoneses, como Luna Sea, que falta hace en este país (si queréis os ayudo). Agradecería a cualquier ente que le guste de buen rollo algo de eso que os digo que me escribiera a <karawapo@mx2.redestb.es>. También busco gente que quiera colaborar en mi website (que no se actualiza desde hace la hoxtia ^_^). Y, por qué no pedir, grabaciones de lo que han publicado los miembros de X Japan en solitario.

Eso es todo por hoy. Dewa mata tsugi no tegami!

\ / -Karawapo-
V 'Nagashita namida no ato,
|\V/ gensou no hana ga saku!'
| VV -DAHLIA (X Japan)

karawapo@mx2.redestb.es
http://www.redestb.es/personal/josecrem/karawapo

Qué alivio, cuando he comenzado a leer e-mail, me he asustado creyendo que todos nuestros lectores habían cambiado de opinión y que ésto se había convertido en un complot judeo-masónico para acabar con las pocas ilusiones que quedan en la editorial. Gracias por aclaración sobre lo de rol. Darkmind lo leyó y te ha respondido en la sección de tira los dados, por lo que yo me limito a contestar el resto de tu texto.

Gracias por tus piropos y ánimos, da gusto ver saltar por toda la redacción al enorme Darkmind (sí, es como barbapapá —JJ).

En cuanto a lo de los grupos musicales, le hemos pasado a Rufinillo tu encargo, y me parece que le ha hecho ilusión. A ver qué es capaz de hacer.

Bueno, pues hasta aquí el correo de este mes. No sé si el próximo también lo responderé yo. Por si acaso, hasta el mes que viene.

Gonzalo B. Tello

Apdo. de correos 12319
E-mail: Berserker@mx2.redestb.es

"Hola, soy Joan Collins"

Igor Mortis, borracho perdido.

***

Este es un Taller de Animación científico-técnico, ¡whoea! Que os sea leve. En la Hoja de Estilo se sugieren algunas ideas para el diseño de máquinas interesantes, más allá del típico mecha y nave espacial (aunque sin obviarlos) : estamos hablando de electrodomésticos, medios de transportes y demás zarandajas.

En el Cajón Desastre, la cosa es más turbia: qué repasar para aprobar el examen de física de Mangoidelandia (o cómo montarse la chuleta). En realidad, es una guía de materiales que permitan al más despistado ponerse al día en los elementos más básicos de la ciencia en la ciencia-ficción. Una especie de "saber lo que está bien y saber lo que está mal para hacerlo mal de todos modos pero conseguir una sonrisa cómplice de aprobación". O algo por el estilo.

La estricta novedad está en el Oeste: una revisión de los problemas generales que acosan al sector del dibujo animado en España, que aunque no lo parezca está más vivaracho que nunca... en el fondo de un pozal, y con varias escopetas apuntando. Querría disculparme por el que no haya atendido en el Taller algunas cartas que hemos recibido de lectores que trabajan en empresas de animación, donde nos cuentan sus frustraciones y anhelos. Creo que, para equilibrar el Oeste de este mes, convendrá dar salida a estas confidencias (hum, ¿habremos de cambiar nombres y fotografiar de espaldas y a contraluz?) en el MangaZone que viene.

Y por fin está claro qué va a pasar con el material de Studio Ghibli cuyos derechos de distribución adquirió la Disney. Tenemos ya algunas fechas de estreno USA.

Y si notáis una grave conmoción, como si miles de voces gritasen de terror simultáneamente y callasen de repente, no os confundáis: es el hijo de una fuerza irracional creciendo en fuerza. ¡Animation Workshop's Savage Tales forever! ¡Dios, qué vergüenza!

Juan Gómez Martín
totoro@ctv.es

TALLER DE ANIMACION

HOJAS DE ESTILO

P-Machinery

1ª parte

Iniciamos el repaso a uno de los aspectos más excitantes del Manga y el Anime: la parafernalia tecnológica. Esto es algo que va más allá de los simples Mechas: estamos hablando del hecho de que muchos mangakas japoneses parezcan escapados de alguna escuela de diseño industrial. Sin embargo, el punto fundamental de estas Hojas de Estilo va a ser proporcionar pistas sobre las fuentes de inspiración tecnológica en el manga, así como contrastar la invención con la realidad.

Antes que nada, y para no asustar, aviso de que esta serie de Hojas de Estilo alternará con las dedicadas a otros aspectos más "artísticos", para no aburrir al personal.

Veamos: **Yukinobu Hoshino** suele dibujar los ordenadores al mejor estilo NASA/IBM de hace 20 años, es decir, consolas aseadas y libres de remaches, plástico bicolor, y pequeños paneles de control en las esquinas. Pero **Masamune Shirow** es aficionado a llenarlo todo de elementos cilíndricos modulares y cables por todas partes, sustentados por elementos estructurales estilo instrumental de dentista. **Kia Asamiya** emplea los mismos elementos que Shirow, pero moldea las consolas de manera más orgánica y, presuntamente, ergonómica. Aunque parezca una intrusión, no estaría de más introducir a los americanos en este enredo. En los comics de superhéroes tomar café en las salas de mando de las bases de los supergrupos es un riesgo mortal: un tropezón, y el café irá a parar a esas paredes forradas de circuitos al aire. ¿Se imagina alguien cómo deben de ser los PCs de Reed Richards? Un nuevo significado para la idea del típico PC con las tripas al aire.

Por desgracia, casi todos los dibujantes comparten un vicio común: diríase que en sus comics o Animes todo lo fabrica un único proveedor. Y es que no hay diferencias de estilo entre los elementos tecnológicos pertenecientes a diferentes ámbitos. Es decir que el estilo de manufactura de las cámaras de vídeo es idéntico al de los robots o al de los vehículos civiles o al de los transportes militares. *Akira*, de **Katsuhiro Otomo**, es un ejemplo clarísimo: los coches tienen los mismos resaltes y asimetrías que los helicópteros o las motos. Resulta difícil pensar que alguien pudiera desear comprar automóviles tan feos. Shirow, casi por el contrario, tiende a abusar del diseño ultramoderno tipo Concept Car. El problema no es una dirección u otra, sino el saber introducir variedad, que aporta una ventaja fundamental: proporcionar personalidad a las máquinas.

Pues hala: vamos a hurgar en esos "ghosts".

Primer ejemplo: las motos. Como muestra de estar al día, la mayor parte de los mangakas, al postular sus motos futuristas, adoptan la idea de la postura reclinada hacia atrás del piloto y la del carenado aerodinámico envolvente. Una de las pocas implementaciones reales de estas ideas es la **Quasar** de **Romersh Special Products LTD**. El centro de gravedad es bajo, lo que facilita la maniobra; la pequeña potencia de su motor es más que suficiente para igualar en velocidad a las más poderosas motos convencionales, gracias a la aerodinámica del vehículo, que además favorece un bajo consumo; el carenado protege al piloto en caso de vuelque. Cinturón de seguridad. Etc.

Existen otros avances "vistosos" en el mundo de las motos, tan desaprovechados como el de la Quasar: las ruedas **Sbarro**, sin radios ni ejes, que se enganchan al chasis mediante un acople en la llanta, o la dirección **Difazio**. Avances que no se aplican porque la moda consiste en doblarte de la manera más incómoda sobre el monstruo de turno, con unas aerodinámicas de lo más tontas y a merced de la lluvia y el viento.

Las mejores intenciones se quedan a menudo en eso. ¿Por qué siempre todo es tan bonito sobre el papel y luego terminamos con los churros de siempre? Véase el caso del proyecto del caza invisible. En cuanto se empezó a hablar del tema comenzaron a circular ilustraciones y maquetas realmente preciosas, de líneas futuristas y agresivas. Tiene gracia que el Firefox del film de **Clint Eastwood**, aun de morro tosco y feucho por las exigencias del "look soviético", fuera infinitamente más interesante que la "cosa" esta de la derecha, el avión de ataque invisible **F-117**. Muchos proyectos de diseño futurista han acabado igual de mal. Algo a tener en cuenta, si se busca el realismo.

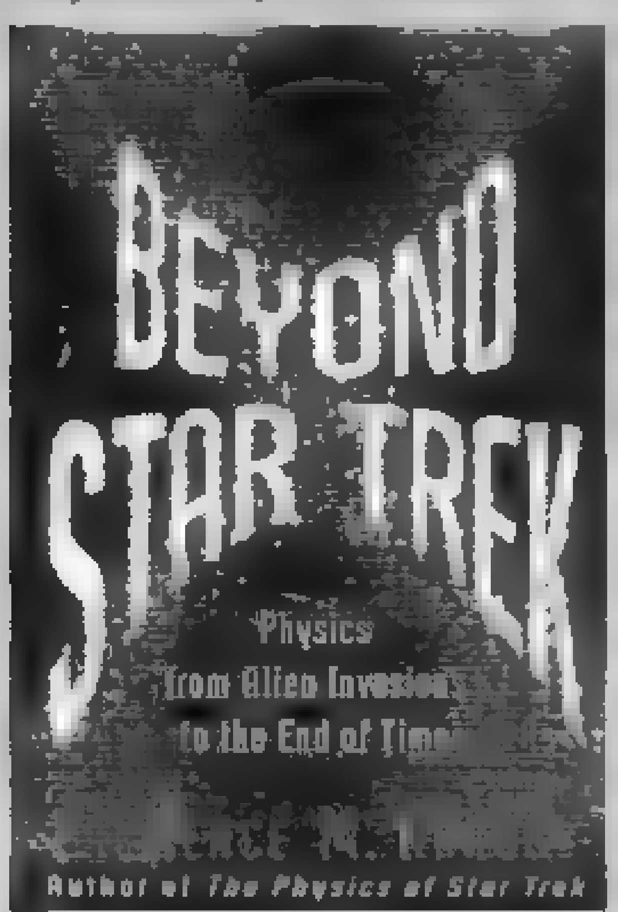
Una manera de buscar inspiración para el diseño de formas futuristas, fluidas y orgánicas es patearse las librerías que tengan apartado de diseño y pintura. Suelen estar repletos de libros de aerografía o técnicas de presentación que, a su vez, presentan el típico muestrario de elementos de diseño: automóviles, utillaje para no profesionales, vuelos de la imaginación…
También se puede complementar con las revistas de automoción y cualquier otro genero especializado donde se muestren prototipos de productos, como los famosos Concept Cars, coches dotados de las más increibles filigranas en carrocería y equipamiento, de los que sólo alguna particularidad irá a aterrizar en los productos a la venta. Y es que, por desgracia, lo único que ha ocurrido de revolucionario en los últimos quince años han sido el Espace y el Twingo, los monovolúmenes.

CAJON DESASTRE

THE PHYSICS OF STAR TREK
LAWRENCE M. KRAUSS

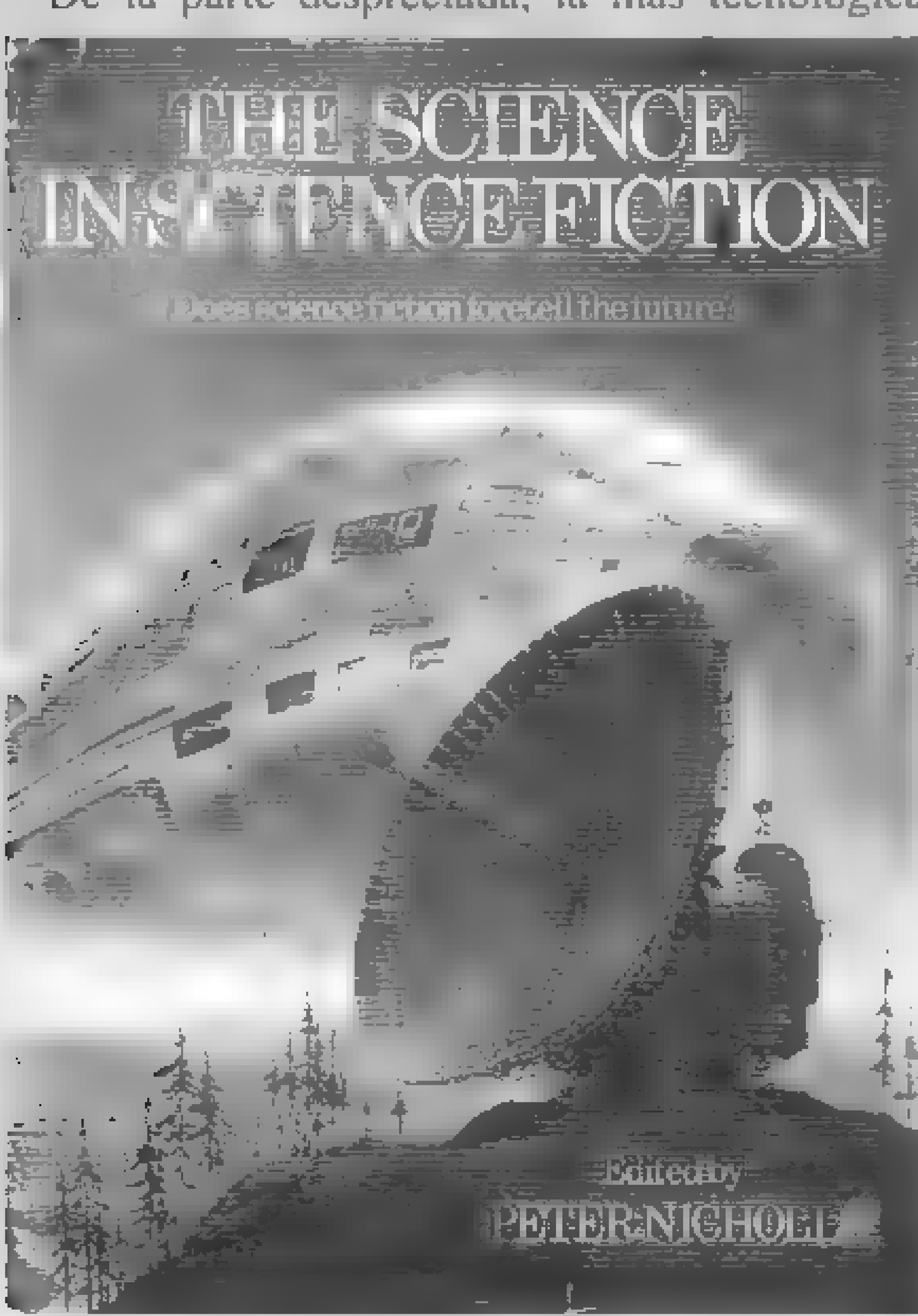
En esta ocasión, trataré de algunas obras de divulgación científica caracterizadas por comparar entre la ciencia y las tecnologías postuladas en las obras de ciencia-ficción y las pertenecientes al mundo real.

Los dos ejemplos más recientes y eficaces son *The Physics of Star Trek* (ISBN 0-465-00559-4) y su continuación, *Beyond Star Trek: Physics from Alien Invasions to the End of Time* (ISBN 0-465-00559-4), ambos de **Lawrence M. Krauss**. Aunque es obvio que la serie *Star Trek* es la referencia fundamental a la hora de establecer las comparaciones entre la ciencia-ficción y la ciencia real (bastante menos en el segundo volumen), ello es en realidad un motivo para recomendar estos libros: Star Trek, sobre todo *La Nueva Generación*, ha cubierto tantos tópicos SF (viaje superluminal, teletransporte, universos paralelos, viaje temporal, impulsores por antimateria, etc.) que su empleo como índice de tópicos asegura una buena cobertura de la materia. En ocasiones, los trekkers más puristas objetarán algunos de los argumentos de Krauss, al no considerar éste algunos pequeños detalles que invalidan los ejemplos de la serie que propone, pero es obvio que el interés de las conclusiones hacen más que tolerable su presentación de estos.



Ambos libros, sin embargo, se concentran quizás demasiado en el mundo de la física teórica. Digo esto en el sentido de que la parte que suele ser más excitante, la tecnología-ficción, sólo figura si forma parte del tópico correspondiente. Ello hace que si, se estudie la factibilidad un impulsor por distorsión espacio-temporal, pero no se habla una palabra de, por citar algunos tópicos de la ciencia-ficción actual, las nanomáquinas, los interfaces cerebro/ordenador, los ascensores espaciales, etc. A pesar de esta limitación resulta fascinante averiguar que la nave nodriza de *Independence Day*, al sumar un cuarto de la masa de la Luna, habría provocado una catástrofe mundial sólo con las fuerzas de marea que su presencia produciría al establecerse en órbita, o lo divertido que sería el ser vecinos de una estrella que se hubiera convertido en supernova.

De la parte despreciada, la más tecnológica, se ocupan libros como The Science in Science Fiction (ISBN 0-7181-2187-2), por varios autores. Este libro será más difícil de encontrar, por su antigüedad, pero es un modelo a seguir: cubre los aspectos más espectaculares de la ciencia-ficción. Armas de rayos, viaje interplanetario, ordenadores pensantes, mutaciones genéticas, formas de vida extraterrestres, timos astroarqueológicos, etc.



Una propuesta bastante asequible, y además en castellano, es *Cien preguntas básicas sobre la ciencia*, de **Isaac Asimov** (Alianza Editorial 663, ISBN 84-206-0663-x). Quizás el más fácil de seguir de la pandilla, puesto que el difunto doctor siempre se esforzó por ser meridianamente claro en sus textos de divulgación. Cubre desde la posibilidad de los escudos deflectores en las naves espaciales de la ciencia-ficción hasta la posibilidad de la vida basada en el silicio en vez del carbono.

Y me hubiera gustado comentar una última obra, llamada *Indistinguible de la magia*, que va en plan "si, podemos viajar en el tiempo, según los últimos estudios: basta con situar doce agujeros negros en doble roseta con tirabuzón y nadar entre ellos cual Esther Williams con aletas", pero se lo dejé a un amigo, él me dejó otro, y aún hemos de hacer el numerito tipo "intercambio de espías en el Muro de Berlín". Cuando lo logremos citaré oportunamente el ISBN de este libro, prácticamente imprescindible para el aficionado a los proyectos faraónicos en el espacio.

ISAAC ASIMOV
CIEN PREGUNTAS BASICAS SOBRE LA CIENCIA
ALIANZA EDITORIAL

¿Y a qué vienen estas recomendaciones? Veamos: se me ocurrió plantearlas tras hacer mi parte del especial Evangelion. En la segunda parte del especial, que aparecerá cuando concluya la serie que se está editando en vídeo, trataré un poco a fondo el tema de la Cábala hebrea y cómo, análogamente a *El péndulo de Foucault* de **Umberto Eco**, uno puede construirse sus propios tinglados pseudomísticos sobre los que montar una narración o un juego de rol. Pensando en esto y tras leer algunos de los últimos capítulos de *The Two Faces of Tomorrow*, una historia de **James P. Hogan** adaptada al manga por **Yukinobu** "*2001 Nights*" **Hoshino**, se me ocurrió que también para hacer ciencia-ficción hace falta una buena base sobre la que mentir descaradamente.

Y esto dicho de la manera más cariñosa posible. A pesar de que esta última producción de Hogan/Hoshino es modélica en el planteamiento de la progresiva evolución de una inteligencia artificial, pura ciencia-ficción dura, uno piensa en lo difícil que es crear una fantasía tecnológica que parezca realista sin caer en los lugares comunes, que es lo que da clase a una narración SF. Es necesario un mínimo de entendimiento del campo de que estás tratando, para saber insertar tus pequeñas violaciones de las reglas y no meter la pata cayendo en las más payasas. Un ejemplo de empleo de un trasfondo hard sería *Gundam* que, como recordarán los lectores más veteranos, ocurría en un futuro en el que los estudios de colonización espacial de O'Neill se materializaban en la construcción de colonias en los puntos de equilibrio gravitatorio en torno a la Tierra. A ese contexto realista se le añadían algunos postulados fantásticos, como las partículas de Minkowski, y ciertas concesiones de cara a la galería (sonidos de rayos y explosiones en el espacio, maniobras a velocidades imposibles de tolerar tanto por las máquinas como por sus pilotos. Otro ejemplo sería la propia Star Trek, en la que todos los desarrollos tecnológicos se derivan de la generación de campos subespaciales y de la existencia del dilitio.

Pensando en lo difícil que puede ponerse el ser riguroso, se puede llegar a una conclusión útil: no has de serlo, basta con parecerlo. De repente nos situamos en el extremo opuesto de la intención original: no es que intentemos ser consistentes, realistas o particularmente coherentes, sino que estamos intentando "que cuele". Ha de sonar correcto. Es decir, que hay que dominar el lenguaje. Es decir, que hay que familiarizarse con él.

Esta será la idea que dominará en mi contribución a la próxima entrega del especial de Evangelion: si uno quiere montar un constructo místico/gnóstico que cuele o, cuanto menos, apasione, ha de describirlo con una aplastante seguridad en sí mismo y empleando las expresiones del mundillo. Así es como trabajan todos esos charlatanes, al fin y al cabo.

Lo mismo se puede hacer en el campo de la ciencia... ficción. Sí, es una cochinada desde un punto de vista moral, supongo, pero, ¿cuántos sabíais que **Michael Crichton**, el autor de *Parque jurásico* y *La amenaza de andrómeda*, se inventó todas las citas bibliográficas en algunas de sus novelas? Por supuesto, dado que en ciencia antes se pilla a un mentiroso que a un cojo (no es verdad, pero la intención es lo que cuenta), más vale que lo que inventes sea un añadido completo (como la existencia "demostrable" de un Hiperespacio) o una consecuencia hipotética y no

confirmada (mundos paralelos derivados de la hipótesis de "muchos mundos" de la Mecánica Cuántica), o un desarrollo tecnológico a partir de un principio físico en debate (aprovechamiento de la energía del vacío).

Como ejemplo de a qué suenan los físicos cuando se divierten con un juguete nuevo, hete aquí *Supercuerdas ¿Una teoría de todo?* (Alianza Editorial 1448, ISBN 84-206-0448-8). Trata sobre el entusiasmo con el que se está trabajando en una teoría consecuencia de considerar las partículas elementales no como objetos puntuales unidimensionales sino como cuerdas bidimensionales. Es una pura efervescencia.

Y la mejor manera de pescar un mínimo de conocimientos sobre estos temas de una forma barata y amena es intentar pescar en librerías de lance ejemplares de la Biblioteca Científica Salvat, una colección de obras de divulgación realmente excepcional. El precio de cada libro suele rondar las 200 o 300 pesetas. Ya más caro resulta adquirir libros que en su momento fueron presentados como best-sellers y que ahora estarán arrinconados por ahí. Estoy pensando en aquella explosión de obras sobre las "matemáticas del caos", que obtuvieron categoría de auténticas vedettes, o el fiasquito de la "teoría de las catástrofes".

En fin. Lo que estoy sugiriendo en este Cajón Desastre es una auténtica perversión del conocimiento científico en función de las necesidades narrativas, y yo soy el primero en preferir que las ideas en ciencia-ficción se ciñan a la realidad lo más estrictamente posible, al menos como punto de partida. Claro, que así no tendríamos un *Gunbuster* (que explícitamente definía el escenario como un universo donde la Teoría del Eter sí es vigente). Para compensar, en otra ocasión me dedicaré a sugerir ideas con las que comerse crudo a **J. J. Benítez**, **Giménez del Oso**, **Aramís Fuster** y el **Mago Félix**. Es decir, cómo y por qué *Expe-diente X* y *El misterio de la Piedra Azul* siempre resultan preferibles al peñazo de **Uri Geller**. ¡Oohm!

RUDY RUCKER
LA CUARTA DIMENSION

MARTIN GARDNER
IZQUIERDA DERECHA EN EL COSMOS

PETER S. STEVENS
PATRONES Y PAUTAS EN LA NATURALEZA
BIBLIOTECA CIENTIFICA SALVAT

P.S. No olvidemos Internet, aunténtico paraíso de la información científico-técnica.

TALLER DE ANIMACION

AL OESTE DEL EDEN

La edición de Diciembre de la revista Cinevídeo, dedicada a los aspectos profesionales del sector audiovisual, trató en sus páginas sobre el sector del dibujo animado en España.

En un primer bloque se describió el debate entre los protagonistas del sector sobre la situación de la animación nacional. Las conclusiones fueron las obvias:

-Por un lado, mientras que en España, de unos cuarenta proyectos presentados, sólo han logrado subvención del programa europeo Media una decena, Francia había logrado unos setenta sobre ciento setenta, y Alemania unos treinta sobre cincuenta. Por supuesto, el gobierno francés apoya fuertemente su industria de la animación, tal como hizo con la infográfica, y lógicamente son el peso pesado en Europa. Aunque pueda considerarse que la industria española ofrece más calidad, aunque sea de forma puntual, lo cierto es que los franceses tienen una industria consolidada mientras que lo de aquí es una jaula de grillos que empieza a demostrar su potencial.

-Hay pocas productoras españolas fuertes, y los encargos de las televisiones se centran en ellas por pura cuestión de garantía de metrajes y fechas. Las nuevas tecnologías permiten a las empresas pequeñas ser competitivas, y las producciones españolas consiguen más clientes que las francesas, cosa que también logran, por poner el caso, los británicos, con su excelente tradición de calidad.

-La clave del asunto está en que el sector no actua como una piña para hacerse valer ante la administración y la inversión privada.

-También está el problema de la enseñanza: por lo general las empresas forma a sus trabajadores sobre la marcha, y en función de sus propios criterios de trabajo. Aunque las escuelas que van apareciendo proporcionan una base, el problema es que una formación eficaz exigiría un ciclo académico mucho más largo de lo que los alumnos van a aceptar. Además, el 3D acapara toda la atención, lo que deja al 2D como la "maría" en la enseñanza de la animación. Hace falta, en suma, un planteamiento más riguroso y global.

-Las televisiones privadas, contra toda promesa, no han apoyado a la industria nacional. Y para terminar de fastidiar, TVE ha dejado de participar como coproductora. No existe una cultura empresarial en las televisiones que les permita comprender la lógica de la rentabilidad de la animación. Claro que también han habido varios fiascos comerciales (series encargadas cuya producción se ha saltado todos los plazos, etc.) con sus consiguientes escaldes.

-Una forma de evitar que una deseada política de subvenciones se convierta en la típica merienda de negros (ver lo que pasó con el cine español) sería hacer que dependiera del Ministerio de Cultura Español en vez del de Industria, tal cual se hace en Canadá, o que las decisiones fueran según un criterio artístico/técnico y no comercial. Esto parece una contradicción con todo lo dicho antes, pero es que tras ver los resultados del criterio industrial (es decir, lo que se escurria por debajo del mismo...). En todo caso, esto es terreno resbaladizo.

-Hay que buscar otros públicos aparte del estrictamente infantil. Vaya, ¿nos suena este tema?

-Y ahora viene la amenaza (que por cierto ya apunté hace muchos MangaZones, en "El fan y el medio", quien se acuerde que levante la mano) de las productoras americanas. Como recordaréis de otros Oestes, en los USA tenemos que las cadenas televisivas se autoabastecen creando sus propias productoras o organizando "constelaciones" de suministradores. Algunas cadenas, debido a las últimas restricciones en cuanto a contenidos, abandonan por completo la exhibición de contenidos de animación. En resumen: en USA ya no se usa la ensaladilla rusa, y las productoras, desde las independientes a las "majors", buscan poner el pie en Europa para conseguir financiación. **Disney** está en Francia, por ejemplo, y otras como **Nickelodeon** y **Savanne** también están establecidas en Europa. Los canales de animación del satélite y el cable emiten fundamentalmente americano. El auténtico terror del sector en España es que un día de estos se nos plante en España un estudio americano fuerte. Las productoras españolas que no hagan producción propia y que sólo se dediquen a aceptar trabajos externos difícilmente aguantarían la competencia en precios y la fuga de mano de obra.

-La AEPA, asociación de productores de animación, es el intento de los profesionales de unir esfuerzos para superar todos estos obstáculos.

ANECDOTAS DEL SECTOR

La nueva tendencia más obvia en el sector es el 3D que, gracias a los precios actuales de los equipos, es muy fácilmente abordable. Como ejemplo de producción 3D pura y dura de cara al público habitualmente destinatario de la animación 2D está *Megasónicos*, un largometraje de la productora vasca Baleuko. La historia, por supuesto, es la habitual infantilada de las de salir corriendo, pero ya ha conseguido sus clientes y comercialmente es prometedora. De ahí a un *ReBoot* español... quién sabe. El mañana nunca muere.

La animación 2D convencional se ha beneficiado también de lo digital, ya sea integrando 3D en el 2D, o apoyando la producción 2D con herramientas especificas, algunas de las cuales se han comentado en Talleres anteriores. El mercado donde más vistosamente se ven los resultados es, obviamente, el publicitario y el multimedia (varias productoras han realizado encargos a incluir en CD-ROM, e incluso han trasladado a este medio sus conceptos originales como "merchandising"). Algunos estudios están trasladando su experiencia a la imagen real cinematográfica, incluso.

Hay una auténtica explosión de producciones y proyectos. Mucho material español 100%, y mucha coproducción o participación en proyectos extranjeros. Menciono aquí algunas de las series animadas en producción (si se incluyera la animación publicitaria no cabría. Os remito al ejemplar de Cinevideo antes mencionado).

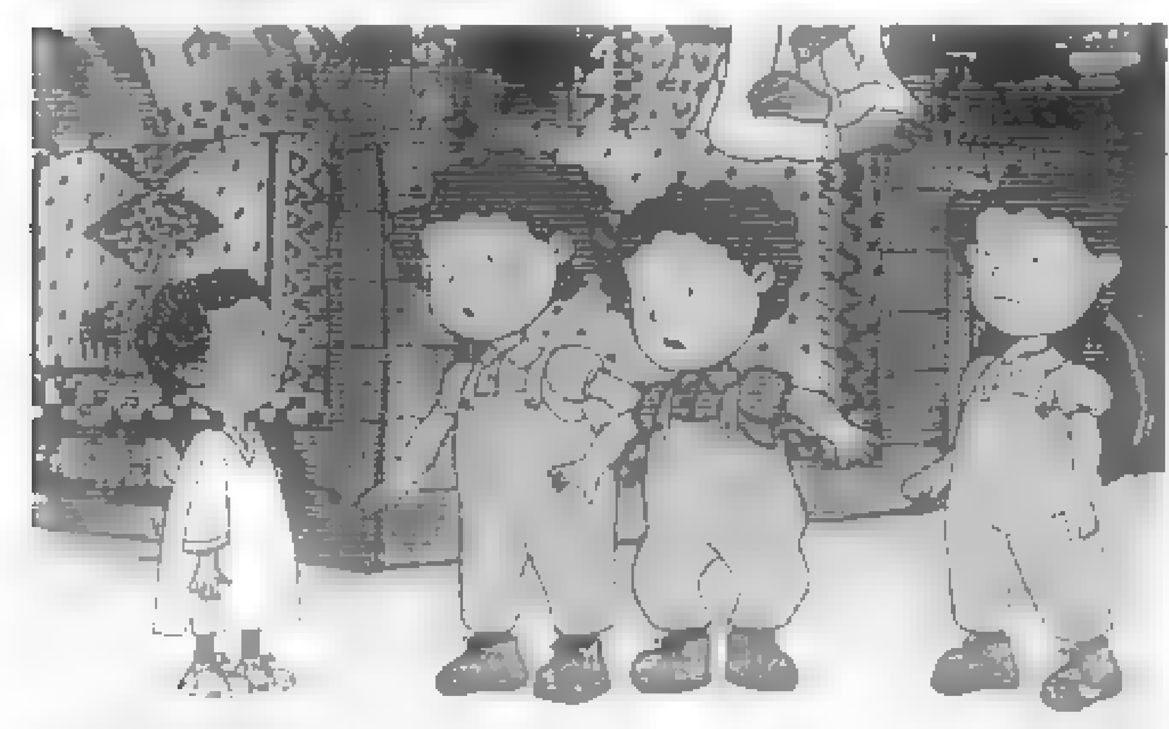
D'Ocon Films produce *Enigma*, sobre chica que se convierte en superheroina gracias a los poderes de un sabio oriental; *Herluf*, con criaturas que viven en

Enigma, D'Ocon Films

Nueva Era, de Cartoon P.

los tiestos de una floristería; *Las aventuras de los dragoncitos*; *Dad X*, sobre las actividades de Papá Noel el resto del año; *Fix y Foxi* y *Los Peppercorns*, derivados de personajes de **Rolf Kauka**... La mayor parte de los proyectos son coproducciones, y espero que se note en los guiones.

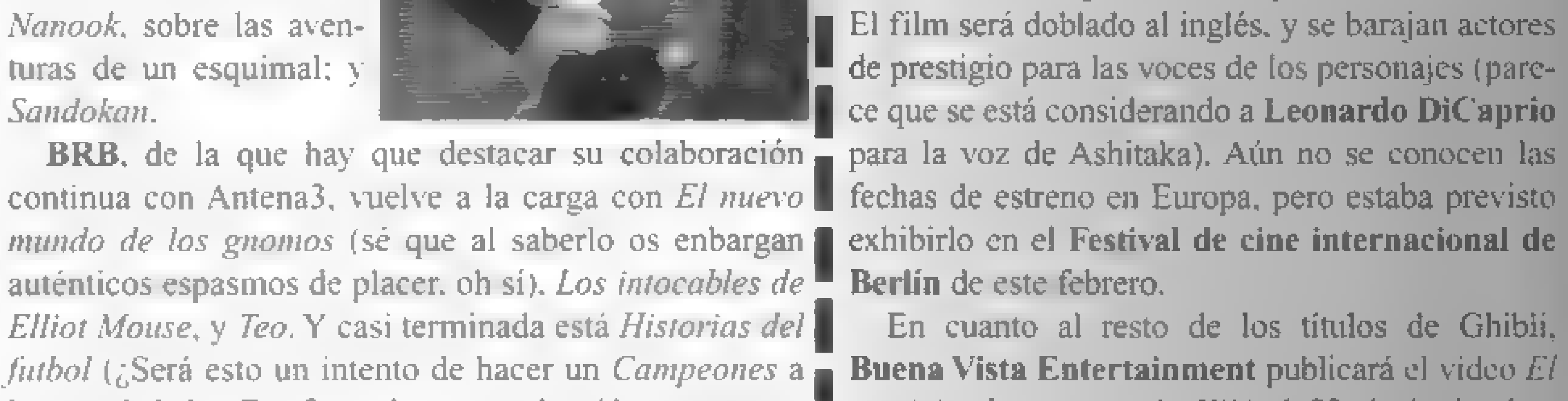
Cromosoma goza del gran éxito internacional de *Les tres bessones* (vemdida en 65 países). Actualmente produce *La bruixa avorrida* y varios proyectos de capítulos extracortos (2 a 5 minutos).



Les tres bessones, de Cromosoma

Cartoon P., conocida por *Cutlass* y por sus contribuciones a producciones extranjeras tales como las adaptaciones de lan novelas del MundoDisco de Terry Pratchett, afronta la producción de un largo de 75 minutos para la televisión, *Las aventuras de Pumby*, que ya comentamos en su momento, y la subsiguiente serie de 26 episodios. *Nueva Era* es una serie de 13 capítulos en la que participa **Greenpeace España**. Cartoon ha creado un centro de formación, **Toon Factory**.

Motion Pictures está embarcada en *Pelopanocha*, de 26 capítulos, sobre las aventuras y relaciones de un chaval de 11 años: *Barbarroja*, de la que aquí tenéis una foto que resulta bastante alentadora; *Carland Cross*, adaptación de las aventuras de un detective londinense de los años 30; *Nanook*, sobre las aventuras de un esquimal; y *Sandokan*.



BRB, de la que hay que destacar su colaboración continua con Antena3, vuelve a la carga con *El nuevo mundo de los gnomos* (sé que al saberlo os embargan auténticos espasmos de placer, oh sí), *Los intocables de Elliot Mouse*, y *Teo*. Y casi terminada está *Historias del fútbol* (¿Será esto un intento de hacer un *Campeones* a la española?). En fase de preproducción tenemos *Yolanda, la hija del corsario*.

Neptuno Films produce *Capitán Nemo*, basada en la novela de **Julio Verne** *20.000 Leguas de viaje submarino*, y *Bandolero*.

Apiary Animation tiene en cartera *Factoría ratonil Pérez*, *Vampiconejo*, *Disparabulax* y *Los linces*.

Animática presenta *Pelezinho*, 52 capítulos sobre la historia del futbolista **Pelé**.

Y en eso quedamos de momento. Insisto en que sólo he reseñado series del tipo de capítulos de media hora, que en otros formatos hay por lo menos el doble de material.

La princesa Mononoke, el superéxito de **Hayao Miyazaki**, aparecerá en las salas de cine estadounidenses este verano, de la mano de **Miramax Films**, una de las compañías de la **Disney**, y se verifica que, tal como exige el contrato de distribución, no se quitará una sola escena del metraje que, como los aficionados saben, es particularmente violento (para ser una producción **Ghibli**). El film será doblado al inglés, y se barajan actores de prestigio para las voces de los personajes (parece que se está considerando a **Leonardo DiCaprio** para la voz de Ashitaka). Aún no se conocen las fechas de estreno en Europa, pero estaba previsto exhibirlo en el **Festival de cine internacional de Berlín** de este febrero.

En cuanto al resto de los títulos de Ghibli, **Buena Vista Entertainment** publicará el vídeo *El servicio de reparto de Kiki* el 22 de junio. Las voces serán de **Kirsten Dunst**, **Phil Hartman**, **Debbie Reynolds**, **Janeane Garofalo** y **Mathew Lawrence**.

Por otro lado, en el mercado del "directo a vídeo" tendremos Pocahontas: viaje a un nuevo mundo (4 de agosto) y El rey león: el orgullo de Simba (27 de octubre).

Toy Story 2, contra las previsiones, será estrenada en salas de cine en vez de ser distribuida como "directo a vídeo", para competir con *Planet Ice*, la segunda producción animada de la **Fox**. Diríase que la batalla entre Disney y Fox (ver contraprogramación de *La sirenita* para frenar a *Anastasia*) apenas ha empezado. Por lo pronto, Fox planea una gargantuesca campaña de promoción de la edición en vídeo de *Anastasia*, que ha demostrado ser un éxito de público y de ventas en "merchandising".

¿Película de *South Park*? Eso será digno de verse. A ver si puedo preparar algo sobre el tema, pero os recomiendo que busquéis en Internet datos sobre esta demente serie de animación.

–¡Ghaaaaaagh! ¡Qué agobio! Esto está lleno de claveles, y de rosas, y de lirios, y de... y de... ¡Eeeeeeek!
Eva se encuentra a un grupo de gente más bien enana y escapada de algún juego de rol.
–A ver: un cielo rosa con dos soles y tres lunas, un bosque tan verde que es como para bajar el color con el mando a distancia, un castillo a lo lejos en las montañas, y una pandilla de locos bajitos que parecen un anuncio de Margaret Astor. Y la espada del demonio. Y yo y mi invocación gilipuertas. No hay duda. ¡Estoy prisionera en un Shojo Manga!
El más estremecedoramente cursi de los enanos, adoptando un gesto de puritito macho, encara a Eva.
–¡Vamos, niña de Arreital, no podemos perder tiempo! Hay que comenzar tu entrenamiento cuanto antes, para que puedas buscar El Escudo de Erbag. Escuchaste la llamada de Destrip, la Espada Ginsu. Sólo así...
–Ya, vale. Mira chaval: primero de todo, te paso como un metro o así, con que lo de "niña" te lo ahorras. Y ahora, dime: ¿a quién he de masacrar? Por cierto, ¿tu nombre?
–¿Comorl? –
–¿"Comorl"? ¿Qué clase de nombre es ese?
–¡No! Quiero decir... Esteee... me llamo Are Yousure, y soy el Maestro de Armas del universo del Plastiquantum. Er... ¿no deberías estar, digamos, confundida, aturrullada, desorientada y, hasta cierto punto, insegura de tu papel en el conflicto que asola nuestra dimensión?
–¿Tengo cara de aturrullada?
–Mmm... Mno, tienes cara de querer arrancarme la piel a tiras. Supongo que eso indica buena disposición.
–De acuerdo. Al grano. ¿Quién es el enemigo terrible a quien hay que vencer para que vuelvan a reinar la armonía, la felicidad y las buenas maneras en la mesa?
–Eh... Bien –Yousure adopta una actitud más profesional.– Se trata del consejero de la Princesa Insulina, un mago poderoso y antiguo, que hasta ahora... ¿Sí, decías?
–Te preguntaba qué clase de mago. Quiero decir, que espero que no sea uno de esos libidinosos en plan Bastard, que aquí no hay exigencias del guión que valgan, ¿queda claro? A ver, su nombre.
–Su nombre es...
–¿Sí?
–Oh, no puedo pronunciarlo. Sólo su nombre hiela la sangre en nuestras venas y detiene nuestros corazoneeeeeergs...
–¿SU NOMBRE ES...?
–Está bien, está bien. Es el maléfico nigromante Ricky Martin. Oye, ¿estás bien? Se te ve rara, ya te dije que su nombre hiela la sangre en nuestras venas y detiene nuestros corazoneeeeeergs... Sueltaagh, que me ahogog...
–¿RICKY MARTIN? ¿Un dos tres, un pasito p'alante etc. y todo eso?
–Uf, sabes invocar su conjuro más potente. Hemos sido afortunados. Seguro que podrás acabar con él con facilidad. Con tu ayuda, los Delfruittis recuperaremos nuestras tierras y la paz reinará de nuevo en Plastiquantum.
–¿Eh? Perdona, no te prestaba atención –dice Eva, en plena exhibición de ojos vidriosos (ver Hoja de Estilo del MangaZone anterior)– Hum. ¿Cómo has dicho que os llamáis?
–Nuestra raza es la de los Delfruittis. También están los Docones, los Aterrenios y algunos otros pueblos. ¿Por qué? ¿Tiene importancia?
–¡Mnah! Simplemente estaba ordenando mis prioridades.

Mientras tanto, en el mundo del ordenador...
–¿Será este pedal?
–SI.
Juan, a bordo de una curiosa nave con forma de "U" invertida, una de sus patas medio rota, intenta conducirla hacia la torre de Input/Output. Se nota que no se sacó el carnet ni a la primera ni a la segunda.Una figurita geométrica revolotea a su alrededor.
–Esto... gnf... no... nnngh... funciona. A ver, poliedro etílico, ¿y esta palanca?
–NO.
–¿Sólo sabes decir sí o no? Eres un bit, ¿verdad?
–SI.
–Pues qué bien. Aquí estoy yo, hablando con un dodecaedro moscón, y pilotando un Reconocedor para el que la ITV es un concepto venido del espacio exterior. Ya sólo falta que EL PUENTE DIOS MIO ESE TANQUE EN EL PUENTE VAMOS A CHOCAR Y...
–NO NO NO NO NO NO NO NO...
Las patas del Reconocedor rebanan una sección de un puente que atraviesa el corredor, en el que un tanque estaba deslizándose. Tanque y segmento se precipitan contra el suelo.
–Vaya –comenta Juan.– ¿Tendrán airbag en esos cacharros?
–NO.
–Cate, nene.
Y el Reconocedor y sus ocupantes prosiguen su ruta. Sin saber que les llevará directamente a una caída libre de cincuenta metros hasta una región infestada de macros ocultas.

De regreso al mundo real...
Rosa María espera el metro después de una dura sesión de rodaje de "La Patrulla J". La estación está vacía, a excepción de un tipo alto y extraño, envuelto en una capa negra, confundiéndose en las sombras.
–De tanto simular los poderes mentales de Frénix Oscura me duele el entrecejo. Y esas frases... "Scott, te amo; te amo, Scott; oh, Scott: Scott, cerdo infiel." ¿Es que el enano ese de Mortis no sabe hacer mejores diálogos? Pasa el rato pero no los trenes. Rosa decide preguntar la hora al primero que pille. Se fija en el tipo aquel de los zapatos raros, y decide acercarse.
–Oiga, ¿podría decirme la...?
Y se detiene en seco.
–¡Dios mío! ¡No puede ser! Diría que es... ¡Brad Pitt!
Efectivamente, el rostro entreoculto de la misteriosa persona semeja al famoso actor
–¡Glubs! ¡Qué emoción! Voy a acercarme como quien no quiere la cosa, a ver si logro que me diga la hora, que me firme un autógrafo, que nos hagamos una foto (¿dónde tengo la desechable?), que pose desn...
Pero, cuando está junto a él, Rosa se da cuenta de que la construcción rígida de la capa, los quitinosos apéndices, el relieve moldeado de las patas anteriores que, juntas a la altura de la cabeza, imitan fielmente la faz del popular actor, y los restos masticados del revisor de los billetes a sus pies sugieren que las apariencias estafan.
–Er... Brad, ¿por qué tienes esos élitros tan grandes?
Y eran para secuestrarla mejor.

Frente a su Pentium, y tras una dura jornada de trabajo en la elaboración de la publicación multimedia internacional multiidioma MangaZone (es decir, después de veinticinco partidas en red del Quake con Gonzalo y Carlos), Javier Martínez (que no Sánchez, ¿olrrai? Aim zorri) duerme. Pero una sombra cachas y diríase dibujada por algún "Jim Lee generation" o similares se alza en un efecto de semitransparencia que cualquier matao con Photoshop se curraría en medio minuto.
–¡Whaaaajajajaja! Duerme, Javier. Ninguno de tus alumnos sabe que, en lo más profundo de tus meninges, el hijo de tu furia irracional crece en fuerza. Pronto la realidad temblará ante mi puño.

Un escalofrío recorre las espinas dorsales de Carlos, Gonzalo y demás reunidos en una partida de rol. Es una sensación extraña.
–Ufff. ¿No sentís como si el hijo de una furia irracional creciera en fuerza?
–Sí, es una voz como salida de lo más profundo de... de...
¿De unas meninges?

ARMITAGE III

Bueno, pues sí. Parece que otra vez se han puesto de acuerdo para hacer las cosas a la vez. En un principio se coordinaron para editar a la vez Evangelion, y en este caso Norma y Manga Films deciden hacerlo con *Armitage III*.

La historia nos traslada hasta un futuro donde nuestro planeta vecino, Marte, se encuentra totalmente terraformado y colonizado por el hombre. La historia transcurre con el trasfondo de una ciudad a somos entre la antigua arquitectura del siglo veinte y las ciudades modulares construidas sobre arcologías, puentes colgantes y ciudades flotantes: una megalópolis futurista donde conviven el hombre y la máquina en perfecta armonía. O por lo menos eso parece en un principio, porque toda esta armonía se pierde cuando la cinta nos presenta el comienzo: la llegada del agente Sylbus Ross al espaciopuerto de Marte, y la aparición de Armitage, una policía del planeta que es encargada junto con nuestro protagonista de resolver el caso de los asesinatos de robots o cyborgs —pues no se esclarece la duda en toda la cinta—. A medida que se van involucrando más en el caso, van descubriendo que, aunque se trata sólo de un mero asesino en serie, resulta ser la chispa que enciende la mecha de un levantamiento de la sociedad contra todos los robots, robots que ella misma ha creado para su propia comodidad. Como veis, lo que en un principio era un simple trozo de hielo en medio del océano se convierte en la punta de un iceberg que resquebraja la débil corteza que protege esa sociedad utópica para dejar ver debajo del cascarón de ese barco que comienza a hacer aguas una sociedad que se ahoga en su propio fango de podredumbre (aagh!, qué profundo, Gonzalo, eres mi hombressss —JJ). Esto, junto a una muestra del más puro cine de acción, y una trama de intriga y suspense, es la combinación que convierte este cocktail de anime en ciberpunk del mejor.

En cuanto a la animación en sí, se podría desear un poco de más fluidez. Existe una notable diferencia, más de lo habitual, entre lo que podemos presenciar en el *opening* y el resto de la cinta. Peca de una falta de fluidez en los movimientos de los personajes, pero en cambio no tengo ninguna queja sobre el desarrollo de la cámara; me ha encantado, con sus maravillosas panorámicas junto con tomas y planos extraños. El diseño de los personajes, sin embargo, es demasiado poco ortodoxo para que guste al público en general, lo que, junto a que se trata de una obra futurista, es lo que puede hacer quizá al público general echarse atrás a la hora de decidirse a comprar esta cinta.

Como último comentario, decir que el sonido es bueno. La cinta cuenta con una banda hi-fi digna, y un doblaje que se ajusta a lo requerido. Me han gustado las voces de los personajes principales; me han parecido encajar con la personalidad de estos, dándome la sensación de que era realmente su voz. La música, muy extraña, con mucho sintetizador y muy cibernética, también se encontraba a la altura.

En resumen, una buena obra del sello Pionner y Manga Films, digna de todo elogio y que viene a ocupar un hueco que se había quedado vacío desde que se anunció la aparición de títulos como *Genociber* o *A.D. Police*.

Gonzalo R. Tello

EL-HAZARD
The magnificent world

Finalmente, tras varios meses de espera desde que fue anunciada, Manga Films ha editado a través de Anime Vídeo *El-hazard*, saga que desde su aparición en primavera de 1995 ha sido casi una serie de culto para los aficionados japoneses. El secreto de su éxito radica en una apasionante mezcla entre fantasía heroica, ciencia ficción y un grandioso elenco de personajes (de entre los que Jinnei acapara casi toda la atención) en un mundo alternativo imbuido con el espíritu de las mil y una noches. La historia nos sitúa en la escuela superior Shinonome, donde Katsuhiko Jinnai, el presidente de los estudiantes, hace cualquier cosa por ganar protagonismo y liderato en la escuela, aunque siempre es ensombrecido por Makoto Mizuhara, quien, para colmo de males, parece gustarle a su hermana. Un terremoto descubre casualmente unas extrañas ruinas bajo la escuela, y una noche en la que Makoto y Jinnai se encontraban en el campus (para ser exactos Jinnai estaba persiguiendo a su «rival» con unas cuerdas para asegurarse el puesto de presidente), una extraña joven aparece entre las ruinas y, tras abrazar a Makoto y decirle que le ha esperado 10.000 años, rompe las barreras entre las dimensiones trasportandole a él, al profesor de guardia, a Jinnai y a su hermana al mundo de El-hazard. Allí, los cuatro personajes, imbuidos de extrañas habilidades, aparecen cada uno en distintos lugares (excepto Makoto y su profesor Fujisawa), aliándose así en los dos bandos de una terrible guerra entre sendos continentes de El-hazard. Jinnai, con la habilidad de entender cualquier idioma, se convierte en el general supremo de los bagurom, una raza de insectos guerreros, fascinando a su reina Diiva, quien lo cree un enviado de dios. Nanami, la hermana de Jinnai, que tiene el poder de ver a través de las ilusiones, aparece en una ciudad en el desierto en la que acabará trabajando de camarera para conseguir lo que cree que podrá salvarla de cualquier cosa: el dinero. Por último, Makoto y Fujisawa aparecen en el reino de Roshutalia , donde, tras salvar a la princesa Lone Venus de los bagurom (gracias precisamente al poderes de Fujisawa, quien se ha convertido en una especie de superhombre cuando no está borracho), son conducidos al palacio. Allí solo empiezan sus problemas, ya que a causa del enorme parecido de Makoto con Fatora, la hermana menor de la princesa, quien había desaparecido, es utilizado para sustituirla y conseguir así el control del Ojo de Dios, una arma de destrucción suprema que en la antigüedad destruyó la civilización de El-hazard. Así, junto a Areere, una jovencita enamorada de la princesa (sí, jovenciTA... de la princesa... ya sabéis, rarita), se embarca en la búsqueda de las tres sacerdotisas que pueden activar el arma. Pero claro, Jinnai se entera y, como general del bando opuesto, se dirige a impedir que su eterno rival le gane la partida esta vez. Para ello, intenta despertar a Ifurita, el demonio, el arma legendaria que superaba al poder del mismo Ojo de Dios, quien no es otra que la joven que trajo a Makoto a este mundo. Y si a todo ésto sumamos que el prometido de Rune Venus, el príncipe Gares, es el señor de una raza que domina la ilusión, y que son realmente los que han secuestrado a la princesa Fatora para obtener el Ojo de Dios, tenemos los mayores embrollos del mundo para un jovencito que, más que regresar a su casa, espera tan sólo no morir.

La obra está muy bien, y consigue no sólo divertirte y entretenerte, sino apasionarte con una fantástica historia llena de intrigas y descalabros. Tanto la animación como la música superan sobradamente la media (se nota el buen hacer de **Taro Maki** y el ligero parecido que tiene con *Tenchi Muyo!*) y aun sin ser lo que se dice brillante, va mejorando mucho en el segundo y tercer episodio. En cuanto a la edi-

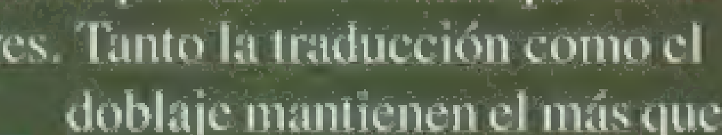
ción española no tiene ningún defecto grave, con una traducción más que correcta con el único posible defecto de Efurita, en lugar de Efreet (un demonio elemental de fuego de la mitología árabe), y que cuando Jinnai llama a los bagurom como los hermanos Max, en el original lo que hace es llamarles como los personajes de *Sazae-chan*, serie aquí desconocida. El sonido raya a gran altura, siendo fiel a la calidad del original, como suele suceder en los lanzamientos del sello Pioneer. En cuanto al doblaje, no está lo que se dice mal, pero muchas voces (exceptuando al doblador de Jinnei, que encarna perfectamente el espíritu del personaje, y la voz de Nanami, que también la adapta muy bien) no consiguen encajar bien con el personaje, aunque claro, eso va también según gustos. Saltándonos este detalle, tres episodios en una cinta a ese precio está más que bien, y no puedo hacer más que esperar ansioso a que salga la segunda cinta.

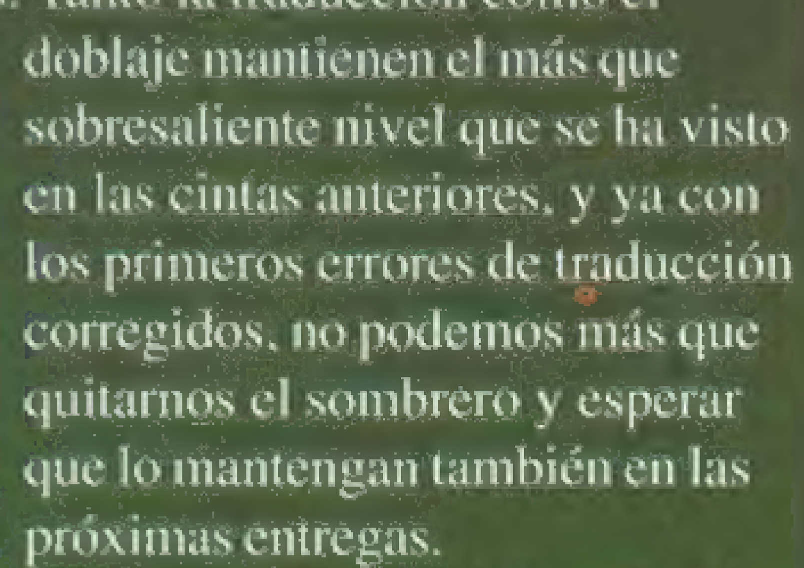
DARKMIND

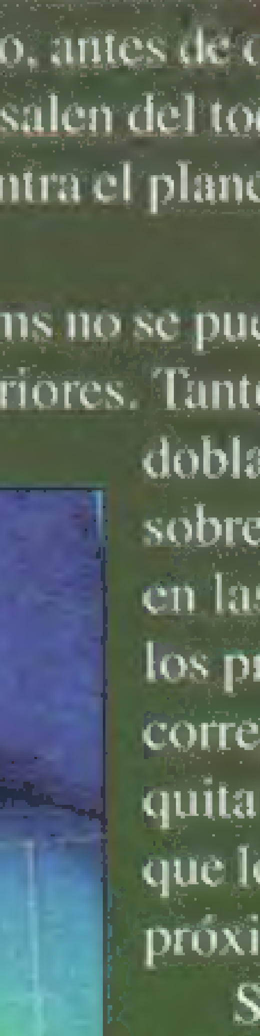
NEON GENESIS EVANGELION

GENESIS 0:4

Y vamos a por la cuarta. Manga Films, en su sello Anime Video, ya ha editado la cuarta cinta de *Evangelion*, que recoge los episodios 10, 11, 12 de la serie, es decir, hasta la mitad exacta de la misma. En el primero de los episodios, *Magmadiver*, Asuka tiene que descender a un volcán para examinar una criatura latente que descansa en el interior del magma,la cual se convierte en el octavo ángel, y sólo la intervención de Shinji salva a la tercera niña de una muerte segura en el volcán. En el segundo episodio de la cinta, *The Day Tokyo-3 Stood Still*, sin duda el mejor de los tres, nos encontramos con un terrible accidente que deja sin electricidad a la ciudad entera, por lo que los evas sólo tienen cinco minutos para acabar con el noveno ángel, que ataca en ese preciso instante la ciudad. Por fin vemos a los tres evas actuando conjuntamente contra una única amenaza, en la que los tres pilotos demuestran estar más que compenetrados (y ser sobradamente eficientes, casi da pena ver lo poquito que dura el ángel). En el tercero, *She said 'Don't make others suffer for your personal hatred'*, nos encontramos con que Misato, recién ascendida a tercera jefa de Nerv, decide organizar una arriesgada estrategia para interceptar al décimo ángel en el espacio, antes de que pueda llegar a la Tierra. Las cosas, como cabía esperar, no salen del todo bien y Shinji y el Eva 01 tienen que evitar que se estrelle contra el planeta causando una especie de tercer impacto.







Sobre la edición de Manga Films no se puede decir nada que no se haya dicho ya en los números anteriores. Tanto la traducción como el doblaje mantienen el más que sobresaliente nivel que se ha visto en las cintas anteriores, y ya con los primeros errores de traducción corregidos, no podemos más que quitarnos el sombrero y esperar que lo mantengan también en las próximas entregas.

Sólo podemos decir: a por la quinta.

DARKMIND

MACROSS 7 dynamite

Da gusto ver como algunas veces, segundas (y terceras) partes sí fueron buenas. Y es que el buen ritmo y calidad de los animes sobre Macross que se están realizando desde hace unos cuatro años han merecido la atención de los aficionados y se han ganado el que se les considere dignos sucesores de la que en su día marcó un hito en el mundo de la animación, no sólo en Japón sino también muy especialmente en Estados Unidos y de ahí al resto del mundo.

Esta nueva OVA producida por Big West y Bandai Visual entronca con la serie de animación televisiva y posterior largometraje que cosecharon un considerable éxito hace algún tiempo. Como podéis observar por las ilustraciones, la animación es ciertamente de una calidad superior, además de que el grafismo de los personajes originalmente diseñados por Haruhiko Mikimoto ha sido revisado por Kouichiro Shinha, un autor conocido por lo sugerente y estilizado de sus dibujos y que ha realizado en esta OVA su primer trabajo como diseñador de personajes. La alta calidad gráfica envuelve una historia aparentemente más pausada y tranquila y que profundiza más en los personajes y en las relaciones entre ellos que en las escenas de acción valquírica (bonito palabro) y mecánica. Basara Nekki, el protagonista masculino principal, parece mucho más trabajado y maduro que en las anteriores entregas, y aparece un nuevo personaje femenino, la niñita extraterrestre Elma, que habla el Zora y que desea fervientemente convertirse en idol singer con las canciones de Basara y su grupo Fire Bomber. Lo cierto es que todo lo que envuelve la trama principal y el nuevo ambiente más melancólico y sentimental huele a dramón y tragedia con algún principal muerto y todo. Por mí, estupendo. Momentos como la muerte de Roy Fokker dieron mucha más tridimensionalidad al ya de por sí interesante argumento en el caso de la serie original. Si a ésto unimos el siempre jugoso argumento de niña-se-convierte-en-mujer-y-se-enamora-de-chico-mayor-que-obviamente-la-rechaza que parece subyacer bajo el personaje de Elma, tenemos un buen tinglado que puede resultar muy digno de ver. Como era de esperar, cuenta con un argumento y un tratamiento de personajes mucho más adulto en la OVA que el que se pudo ver en la TV, y un equipo creativo de absoluto lujo: **Shoji Kawamori** es el autor, coordinador de la serie y diseñador de mecánica; **Tetsuro Amino** es el director; **Mikimoto** y **Shinha** se encargan de los personajes. Las voces de la famosa **Tomo Sakurai** como Millene Jenius y **Takehito Koyasu** como Gamlin Kizaki harán las delicias de los aficionados nipones. La OVA tiene cuatro episodios de 30 minutos, el primero ya está a la venta al precio de ¥5.000 y el último aparecerá el 25 de Julio.

Luis Alís

CAPSULAS

—El manga *Geobreeders* de **Akihiro Itoh** (que podría aparecer en breve en nuestro país) será trasvasado a la animación en forma de una OVA de tres episodios que se irá publicando a lo largo del año. El primer episodio aparecerá de la mano de Nihon Victor (la JVC, vamos) en Abril o Mayo. En cuanto tengamos más datos sobre este interesante anime no os los vamos a decir, je je je. (¿qué quieres, que te despida —JJ).

—De sobra conocido en todo el mundo, el videojuego de Namco *Tekken* y sus exitosas secuelas, ha sido adaptado al anime por Sony Music Entertainment: no olvidemos que la PlayStation es la única que puede presumir de tener las versiones caseras del famoso juego.

A pesar de que la portada del OAV parece estar dibujada por **Ken Ishikawa** en un mal día, la animación parece ser de una gran calidad, realizada por el Studio Dean. Lo más probable es que no tardemos en ver esta OVA por nuestros lares, a juzgar por los caminos seguidos por los animes basados en juegos de lucha en nuestro país.

Próximamente...

Berserker S.L.
Ediciones

Una asombrosa combinación de fantasía heroica y comedia estudiantil, en un cómic al más puro estilo manga.

Myth Wars

Realizado por Javier Bolado